

# Drakar och Demoner

Tryckt hos Ljungföretagen, Örebro, 1982.

Spelkonstruktion: ***Stephen Perrin***
Svensk översättning och bearbetning: ***Tomas Björklund, Lars-Åke Thor och Fredrik Malmberg***
Grafisk formgivning och originalframställning: ***Klas Berndal***

Illustrationer: ***Len Ard, Rafael Brinner, Nils Gulliksson och Klas Berndal.***
Ett speciellt tack till ***Stig Westling, Margareta Malmberg, Lars Sundström, Donald Reents, Mikael Börjesson*** och alla andra som hjälpt oss vid framtagningen av spelet.

Vid frågor kontakta Target Games AB, Skogvaktargatan 2, 115 42 Stockholm.

# DRAKAR & DEMONER DEL 1

## I. INTRODUKTION

### Vad är ett fantasi-rollspel?

Ett fantasi-rollspel (FRS), är ett spel där man skapar karaktärer som lever sina liv i en speciellt konstruerad spelvärld. Karaktärerna behöver inte vara kopior av de som spelar dem. Vanligtvis är det mer givande för en spelare att spela en karaktär som är helt olik honom/henne själv. Populärast är magiker och Krigare — hur många riddare eller trollkarlar finns det i vår värld?

Spelvärlden sköts av en domare (hädanefter kallad spelledare, förkortas SL), som hittar på de situationer spelare ställs inför samt spelar 'världen' (d v s monster och personer som befolkar denna).

Ett FRS är alltså ett samspel mellan spelare, som sköter karaktärer, och en SL vilken sköter den värld som äventyren tar plats i. Större delen av spelet sker muntligt. Spelaren talar om för SL vad de vill och/eller försöker göra. SL talar sedan om för dem om de får eller kan göra det och om inte, vad som händer i stället.

Spelets regler är i sig endast viktiga när det är frågan om att lyckas med något. Reglerna är nämligen den grund som gör spelvärlden förståelig. Reglerna visar även karaktärernas kunskaper och erfarenheter, och bestämmer sannolikheten att lyckas med olika saker. Reglerna är också spelarnas rättesnöre. Så snart det uppstår tvist om något får eller kan utföras, har reglerna sista ordet.

Anta att en spelare talar om för SL att han vill öppna en dörr för att ta sig in i ett rum. SL talar om för honom/henne att dörren är låst, varvid spelaren säger att han/hon kan öppna den. Utan regler skulle en lång diskussion kunna uppstå. Reglerna talar om för er hur ni ska avgöra hur saker och ting avlöper i spelet. Reglerna använder sig ofta av tärningskast i olika sammanhang. Ibland används ett tärningskast för att ta reda på om någonting sker eller inte. Om till exempel ett anfall lyckas eller inte, och om anfallaren fumlar eller lyckas få in en superb träff. Den skada ett vapen tillfogar en motståndare bestäms även den genom ett tärningskast.

I FRS har SL det stora ansvaret att förbereda en spelvärld och sedan sköta den helt opartiskt. Väldigt ofta gör han/hon i ordning något monsters håla där spelarna sedan går in. Det är SLs uppgift att sköta världen så att de andra spelarna får det spännande. Speldomaren måste dock i möjligaste mån undvika att låta sina egna känslor spela med, även om spelarna hotar att ta kål på hans/hennes favoritmonster.

Spelarnas uppgift består i att spela sina karaktärer inom gränsen för KARAKTÄRENS kunnande. Bara för att en spelare råkar vara en hejare på kemi och vet hur man får fram ämnen genom kemiska processer betyder inte det att hans/hennes karaktär kan bli alkemist hur som helst.

Att röra sig inom gränserna för en karaktär blir en utmaning för spelaren. Det är just detta som gett den här typen av spel dess namn ROLLSPEL. Spelarna spelar sina karaktärers roll som om de vore verkliga. Det här är den svåraste och samtidigt mest givande delen av ett rollspel.

Som allt annat blir det lättare att rollspela ju mer man gör det. Håll alltid reda på din karaktärs personlighet, men låt den även kunna förändras av händelser i spelet. Ha gärna olika roller för olika karaktärer.

Allteftersom du går igenom den här boken, kommer du att lära dig grunderna för ett rollspel. Boken förklarar de mekanismer som ligger till grund för spelvärlden. Du måste dock själv skapa karaktären och hans/hennes personlighet. När du har läst igenom den här kommer du att ha en karaktär färdig, klar för användning. Exempel: Din karaktär är en ung man eller ung kvinna (det är bara att välja). Han (vi väljer en han) känner inte till så mycket om världen, eftersom han levt och växt upp på en fridfull bondgård någonstans i världen. Det här spelet startar med hans första steg mot att bli vuxen.

Idag ska det bli spännande. Förmannen på din faders gård ska åka in till staden för att handla förnödenheter, och han har frågat din karaktär om han vill följa med. Eftersom du aldrig har varit i någon stad förut kan du knappt bärga dig.

Färden dit är händelselös. Du har sett farmens träd och fält förut. Den slitna landsvägen går nu förbi flera gårdar du aldrig förut sett. På avstånd ser du en

mystisk svart tornruin ligga ensam på en avlägsen kulle. Förmannen berättar för dig att det är Krags ruin, och att det spökar där. Han berättar också att din far hjälpte till att döda ett troll här i närheten, men att du inte behöver vara orolig eftersom han har sitt spjut med sig.

(Hur känns det att höra allt det här? Känns det nervöst att vara så här nära ruinen? Är du nyfiken på om det verkligen finns spöken där? Känner du dig lugnad av att förmannen har sitt vapen med sig? Önskar du att du hade ett själv, även om du inte vet hur man använder ett?)

Färden varar i sammanlagt tre timmar. Byn Ullestad (den heter så för att man handlar mycket med ull här) är liten. Den består av ungefär 20 byggnader utspridda längs en å. För dig som inte sett något större än en bondgård, är Ullestad en upplevelse.

Förmannen binder nu fast hästarna vid en stolpe och skjuter fram ett tråg med vatten så att de kan dricka. När han ser hur hänförd du är säger han åt dig att gå omkring lite. ''Var försiktig'', säger han. ''Du är bara barnet, och det har kommit främlingar till byn''.

(Hur känns det att bli kallad barn? Blir du rädd när du tänker på att det finns utomsocknes i byn, eller vill du träffa dem?)

När du går omkring i byn, finner du att det ligger en handelsstation vid 'huvudgatan'. Där finns också ett trähus med en målad skylt på utsidan, ett stall och ett par fina hus målade i färger mer lysande än något du sett hemma på gården. Ett dussintal människor rör sig ute på gatan.

Du viker av från huvudgatan, in på en av de stigar som slingrar sig fram bakom byggnader och längs med olika trädgårdar. Du antar att människorna som jobbar på fälten utanför Ullestad bor i staden, och att trädgårdarna tillhör dem. Ett litet barn skriker någonstans till vänster om dig. Några gäss korsar gatan framför dig på väg mot ån.

Uttråkad återvänder du till huvudgatan. Du ser inte till förmannen. Han är antagligen inomhus och håller på med affärer.

Plötsligt dyker en man med hjälm och rustning fram ur byggnaden närmast dig. Han har en sköld fastspänd på ryggen och ett svärd sitter vid hans sida. Mannen raglar fram mot dig, snubblar och stöter till dig. Du slås omkull och betraktar honom från marken. Han svär åt dig, vänder sig om och går iväg.

(Blir du arg. Rädd? Skäller du på honom, varvid du kanske gör honom ännu surare. Du kanske är imponerad och önskar att du hade vapen och rustning?)

Under tiden du betraktar honom har han kommit fram till en avtagsväg, och just som han är på väg att svänga om hörnet faller han omkull. Omedelbart när han slog i marken, föll han i sömn. När du ser dig omkring finner du att ingen finns i närheten. Bredvid honom på marken ligger en börs, som han uppenbarligen har tappat.

(Vad gör du nu? Vill du tjäna snabba pengar? Vad sägs om hans svärd? Du kanske till och med kan ta hans hjälm utan att han vaknar? Här har du ett tillfälle som kan förändra hela ditt liv. Nå hur blir det? Ett utmärkt tillfälle att komma någonvart här i världen (om än ohederligt). Tänker du försöka hjälpa honom? Du kanske borde lämna honom åt sitt öde och gå någon annan stans? Du kan göra som du vill eftersom det inte finns någon SL som kan väcka honom.)

Längre ner på gatan sitter det en kvinna ovanpå en tunna. Hon är inte alls som de kvinnor du sett förut. Hennes ansikte är kraftigt sminkat, någonting du hittills bara hört talas om, men aldrig själv sett. Hon ler mot dig när du närmar dig, och ropar till dig att komma över till henne. Hon erbjuder sig att sälja en flaska magisk dryck till dig.

(Vill du köpa? Har du pengar? Om inte, du ärliga varelse, ger hon dig drycken gratis, om du lovar att göra henne en tjänst, någon gång i framtiden. Hon vill att du ska svära detta vid din själ, innan hon ger dig flaskan. Den eden är för dig ganska meningslös. Hon bryr sig inte ens om ifall du dricker upp drycken nu eller senare. Du kan häva i dig den nu, spara den eller fråga förmannen om vad det är . . .)

Du vandrar tillbaka till vagnen.

Där har du något att fundera över. Inte så värst mycket att göra, men det finns flera möjligheter för någon med lite hjärna. Det beror på din karaktär. Är han/hon ärlig eller oärlig, godtrogen eller försiktig, i skuld till kvinnan eller fri att göra som du vill?

Hur en karaktär utvecklas beror även på hur dina grundkaraktäristika ser ut. Dessa diskuteras nedan. Du måste dock klä siffrorna med fantasi, och det är det som är spelets kärna.



## Är det roligt? — samarbete och tävlan

Att spela för folk samman. Om du vill använda din fantasi för dig själv, kan du lika gärna läsa en bok. Men tag dig i akt; när flera människor samlas, kan de tillsammans skapa en berättelse långt mer intressant och fantasifull än vad endast en person klarar av. Det samarbetet kan bli en mycket tillfredsställande upplevelse.

Spelare måste samarbeta. Ett gäng äventyrare kan inte överleva en grupp monster om de inte är villiga att hjälpa, förbinda och rädda varandra. Därmed inte sagt att du inte kan spela en sniken tjuv. Det är bara det att om alla spelar så, är det inte mycket idé att spela tillsammans. Det måste finnas heder, även hos tjuvar. Om alla dina karaktärer är lönnmördare, vem skulle då vilja spela med dig?

Det måste även förekomma samarbete mellan en SL och hans spelare. Även om SL gör i ordning världen och sköter den, är det bara ett spel och han ska också ha lite roligt. Spelarna ska inte spela mot SL, utan med honom/henne. Domaren ska inte dra sig för att fråga andra om hjälp. Spelarna ska inte heller vara rädda för att säga vad de tycker om regler och annat som har med spelet att göra. SL har alltid sista ordet och spelarna måste acceptera hans dom. Försök att diskutera fram en lösning, envälde leder bara till tråkigheter. Spelare och domare ska kunna ändra sina åsikter om de inte är tillbörliga.

Samarbete ger en levande och fin värld. Fientlighet kan förstöra den bästa kampanj. Kom ihåg att det går ut på att ha kul.

## Vinnare och förlorare

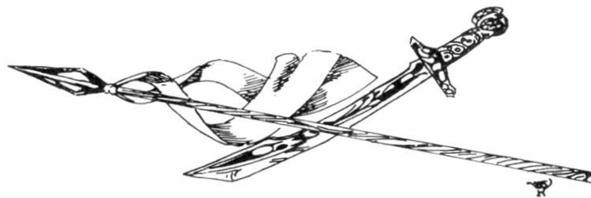
I FRS finns det inga vinnare eller förlorare i vanlig mening, vilket är både unikt och beundransvärt. Spelet drivs av samarbete, där spelarna tillsammans arbetar för ett gemensamt mål. Motståndaren i en främmande eller farlig situation kontrolleras utav domaren, inte av en spelare. Vinner gör man om spelar-karaktären uppnår sitt mål. Förlorar gör man om det inte lyckas (de kan oftast försöka igen). De stora förlorarna är de karaktärer som dör medan de försöker. Till och med då finns tillfredsställelsen av att dö (vanligtvis) ärorikt.

## Liv och död

Faran är en väsentlig del av ett rollspel. Det är också tillfredsställande med ofarliga sysselsättningar, och spelare uppmuntras att ha ett par icke stridande karaktärer om tiden tillåter. Men mest spännande är det när man agerar i liv-och-död situationer. Döden är det enda vi bara kan uppleva en gång, och få ibland oss har bråttom att stifta bekantskap med densamma. Rollspel ger oss faran utan att vi tar någon egentlig risk.

Du kommer dock ändå att känna äkta glädje när din karaktär firar stora segrar, och sörja om den dör. En spelare och hans karaktär har ett väldigt starkt band, och ju längre en spelare sköter en karaktär, desto större blir känslan av saknad om karaktären dör. Detta kan bli ödesdigert om man står sin karaktär för nära. Av den anledningen råder vi spelare att aldrig spela sig själva, och att komma ihåg att allt sker i fantasin, oavsett hur verkligt det verkar vara för tillfället.

Risken att dö gör det desto mer tillfredsställande att lyckas med ett uppdrag. Låt dina karaktärer slåss utan att känna dig orolig.



# II. MATERIAL

## Tärningar och hur man avläser dem

Drakar & Demoner använder sig av ett antal sorters tärningar. Reservtärningar finns att köpa i välsorterade spelaffärer. Spelare bör använda egna tärningar, men vid behov lånar spelare tärningar av varandra.

Det finns fyra sorters tärningar som används; dessa är 20-sidiga, 8-sidiga, 6-sidiga respektive 4-sidiga. När två 20-sidiga tärningar används tillsammans, får man ett tal mellan 1 och 100. Denna kombination kallas för procent tärning. När man refererar till dessa tärningar används bokstaven T i stället för ordet tärning. Såtillvida är en T20 en 20-sidig tärning, en T6 en 6-sidig och en T100 en procent tärning.

Ibland står det en siffra framför T. Denna siffra talar om för spelaren hur många tärningar av respektive typ som ska användas. Till exempel: 2T6 betyder att två 6-sidiga tärningar ska kastas och att resultatet ska summeras.

Då och då måste man lägga till ett tal till tärningskastet. Du kanske ser 2T6 + 1. Det tal som följer plustecknet ska då adderas till summan av de tärningar som refereras till. 2T6 + 1 innebär att resultatet kommer att ligga mellan 3 och 13, beroende på vad tärningarna visar.

Sist men inte minst kan det uppstå tillfällen då olika sorters tärningar ska kastas och läggas ihop. Om vapen sägs göra T6 + 2T4, ska en 6-sidig tärning och två

4-sidiga tärningar kastas och resultatet summeras.

## Hur man avläser ett tärningskast

De flesta av oss är vana vid den gamla hederliga 6-sidiga tärningen. Vi avläser resultatet genom att se vilket tal som ligger på ovansidan av tärningen. På samma sätt läser man av en 8-sidig tärning. Att läsa av en T4 kan vara lite svårare. De är pyramidformade och har ingen ovansida man kan läsa av. I deras fall läser man av det tal som är rättvänt på sidan av tärningen. Dessa tärningar har väldigt svårt för att rulla, så vi råder dig att kasta upp den i luften när du slår med den.

Trots att T20 också avläses från toppen på samma sätt som en 6-sidig, har de bara två grupper med tal som går mellan 0—9. Vad göra?

Det finns två sätt att få en T20 att ge ett tal mellan 1 och 20. Du kan ta en tuschpenna och fylla i hälften av siffrorna, och sedan bestämma om de ifyllda eller de oifyllda siffrorna är ental. De andra blir då tal mellan 11 och 20. På en T20 är entals nollan 10 och den andra är 20.

Om du använder dig av den andra metoden, fyller du inte i någonting. Istället slår du T20 tillsammans med en annan tärning. Den andra tärningen avgör om resultatet ska ligga mellan 1—10 eller mellan 11—20. Om den andra tärningen slår lågt blir resultatet 1—10 annars ligger det mellan 11—20.

Betydligt enklare är det att slå en T100. Om du bara har en T20 måste du slå den två gånger. Första gången slår du för tio-talen och andra gången för en-talet. Om du slår 5 första gången och 8 andra gången blir resultatet 58. 00 är alltid 100.

Om du besitter två stycken 20-sidiga tärningar av olika färg, behöver du bara slå dem en gång. Besluta bara först vilken tärning som är tio-tal och vilken som är en-tal.

## Karaktärs papper

I lådan finner du tre karaktärspapper. Varje formulär innehåller de data som du behöver ha tillgängliga om din karaktär. Du kommer längre fram att lära dig hur man fyller i ett sådant formulär, och vad de olika avdelningarna betyder. Du får gärna kopiera dessa formulär så att du har flera stycken du kan använda.

## Figurer

Det här spelet kan spelas rent muntligt, som du såg i vårt exempel i byn. Men ofta spelar man med miniatyrfigurer och stridsplan.

Det är alltid bra att ha något att rikta uppmärksamheten på. Spelarna kan då låta sin fantasi arbeta inom samma ramar. Om man till exempel ställer upp marschordningen för ett gäng äventyrare ser man genast vilka som går först och vilka som kan prata med varandra etc. Detta kan vara av stor vikt då en spelare måste välja någon som kan hjälpa honom.

En annan fördel med figurer är att du undviker många diskussioner om vem som står var. När figurerna står på bordet är det lätt att se om dina vänner står ivägen för din pilbåge, vem som först blir anfallen av jättegetingarna som flög in från sidan etc.

Om man använder sig av figurer slipper man sådana saker som ''Min kille skulle stå där'' och ''var är elefanten?''. Om man inte har figurer kan man använda sig av knappar, mynt, etc.

Lite extra saker gör mycket för att öka känslan. Stora ruiner kan konstrueras med lego. Om du letar lite kan du säkert hitta tillbehör till din modelljärnväg. Cellplast kan man lätt skära till önskad form. Lite träd i skala HO, leksaksstaket, eller lite stenar kan skänka en annars livlös strid flera möjligheter beträffande uppställning och användning av karaktärernas förmågor.

Figurerna är vanligtvis 2—3 cm höga och gjorda av tenn. Dessa kan lätt inhandlas från någon välsorterad spelaffär. Numera tillverkas också ett flertal gjutformar med lämpliga figurer för spelet. Smak och ekonomi avgör vad som används. Det finns få som har alla monster man kan träffa på i ett äventyr. Har man inte en viss figur kan man låta någon annan figur föreställa monstret i fråga.

## Stridsplanen

Om du använder figurer kan det också vara bra att ha en spelplan att ställa dom på. Man kan använda mycket som spelplan, men vanligtvis används ett stort papper varpå man ritar upp terräng och omgivning. Populära är också plastark på vilka man ritar med overheadpennor (dock inte permanenta). Ibland kan domaren i förväg rita upp omgivning och/eller terräng, men vanligtvis ritar han upp terrängen allteftersom spelarna passerar den. Ordet stridsplan lever kvar sen den tid då FRS gick ut på att slåss. Nuförtiden gör man mycket annat än slåss på en stridsplan.

Det är oftast bekvämast för SL att rita upp en karta över området på ett separat papper, och först när det händer något gå över till stridsplanen.



# III. SÄTTA LIV I SIFFROR

## Att döpa din karaktär

Vad du döper din karaktär till beror på kampanjen du spelar i. Vissa kampanjer tillåter bara att man använder skandinaviska namn i en fornnordisk kampanj. Några kampanjer låter karaktärer ha vilka namn som helst, som en där tyska politiker rör sig bland amerikanska filmstjärnor och grekiska hjältar. Detta är en fråga om tycke och smak, samt vad man kommit överens om.

Om du har svårt för att hitta på ett bra namn på din karaktär, välj då ett någorlunda neutralt namn som Mudd, Glop, John eller till och med Namnlös. Det är fullt möjligt att ändra sin karaktärs namn senare, speciellt om han/hon gör något som kamraterna inte glömmer. Så till vida kan de bli kända som Drakdödaren, Skrajsen eller Drumle, istället för sitt ursprungliga namn.

Om du verkligen lider av idétorka kan du alltid välja ett namn ur någon bra bok. Undvik dock att välja sådana namn som Conan eller Frodo. Då slipper du skämmas för att du är en av 12 personer i samma sällskap som har identiska namn. Välj alltid ett namn du och din karaktär kan leva med. Kom också ihåg att karaktärer med namn som Armstarke ofta träffar på varelser som vill testa om karaktären håller vad namnet lovar.

## Framslagning av karaktärer och hur man slår fram karaktäristika

Varje spelare ska börja med att skapa en karaktär. De värden man får som sina karaktäristika betyder mycket för karaktärens fortsatta liv.

De sju karaktärsegenskaper man använder sig av är Styrka (STY), Kroppsbyggnad (KRO), Storlek (STO), Intelligens (INT), Kraft (KRA), Skicklighet (SKI) och Karisma (KAR).

För mänskliga varelser fås dessa värden genom att slå 3T6 för vart och ett av karaktärs-egenskaperna. När man gör detta får man sju värden som ska skrivas in på sina respektive platser på karaktärspapperet. Genom att man använder sig av 3T6, kommer varje värde att ligga mellan 3 och 18. SL kan bestämma att man ska lägga till 3 eller 4 på alla värden under 10, så att karaktären inte blir löjligt svag i någon egenskap. Det är SL sak att bedöma om en spelare ska få slå om en karaktär som blir för dålig (men det som gäller för en spelare ska gälla för alla).

Ta tillfället i akt och slå dig en karaktär. Skriv ned resultatet på ett karaktärs-papper.

**STY** är styrka. Denna avgör karaktärens muskelstyrka. STY avgör vad han kan plocka upp och hur lätt han gör det. (Vi slog 4 för Sven, och det är inte bra. Vi lägger till 3 som nämnts ovan, vilket ger honom 7. Han kommer kanske inte att vara mästare på armbrytning, men han kan åtminstone lyfta ett svärd.)

**KRO** är kroppsbyggnad. Det är ett ungefärligt mått på karaktärens hälsa. KRO ger också karaktärens skadepoäng (SP). Dessa talar om hur mycket styrka karaktären tål innan han/hon blir medvetslös eller dör. I det här spelet är KRO det samma som karaktärens SP. Ringa in antalet SP på karaktärs-papperet. Så snart karaktären skadas, kryssa för antalet SP han tar på karaktärs-papperet. Skada kan repareras med hjälp av läkekonst. KRO avgör också karaktärens motståndskraft mot gift och sjukdom, vilket tas upp senare. OBS! En karaktärs KRO minskas dock inte när han/hon tar skada, utan denna dras från SP. (Som tur var för Sven slog författaren 14. Han kanske inte är stark, men han har hälsa! Som exempel kan nämnas att om Sven träffas av en pil som gav honom 3 poäng i skada, skulle han ha 11 SP kvar. Hans KRO däremot skulle fortfarande vara 14.)

**STO** är storlek som i ett värde kombinerar höjd och vikt. Detta är av betydelse om någon försöker lyfta din karaktär, eller om han/hon behöver tränga sig in i ett smalt hål. (Svens STO blev 10, nästan genomsnittlig. Om Sven bodde i Sverige skulle han vara 176 cm lång.)

**INT** är intelligens. Din karaktär är så smart och inte bättre. Det är svårt att spela en smart karaktär om du inte är det, och det är nästan lika svårt för en intelligent person att spela dum. Det är av den anledningen man använder sig av IDE-KASTET. Karaktärens INT multipliceras med ett av SL bestämt tal, varvid spelaren försöker att slå under eller lika med det talet med en T100. Vanligtvis multiplicerar man INT med 5, men aldrig med mer än 5. En spelare kanske måste spela en karaktär som inte känner till vissa saker spelarn själv känner till. Ibland måste SL informera spelaren om saker som hans/hennes karaktär borde känna till, men spelaren är okunnig om, eftersom han inte lever i karaktärens värld. Om då till exempel karaktären ser ålderdomliga symboler inskrivna på en vägg, vet inte spelaren vad de betyder. SL låter honom då slå sin INT × 5 med T100. Om spelaren slår lika med eller under detta värde känner han/hon till vad symbolerna står för. (Aha! Svens INT blev 14. Han är smartare än de flesta, och han kommer att få det lättare att känna till saker i den värld han lever i. Hans IDE-KAST är 14 × 5 eller 70, vilket skrivs in på sin plats.)

**KRA** är kraft, vilket är ett mått på en persons själsstyrka, gudfruktan eller viljestyrka. I samband med magi avgör KRA karaktärens motståndskraft mot besvärjelser och karaktärens förmåga att lägga dem. Den används även som ett LYCKO-KAST i kniviga situationer. Om till exempel karaktären faller ned i ett hål, kanske han/han landar rätt varvid han/

hon inte tar någon skada. Detta avgörs genom att slå karaktärens KRA × 5 eller lägre med T100. (Svens KRA blev 11 vilket är normalt. Han är antagligen inte särskilt religiöst lagd och han kommer heller inte att vara expert på att använda magi, såtillvida han inte på något sätt höjer sin KRA. Hans LYCKO-KAST är 11 × 5 vilket är 55. Om han i ovanstående fall hade slagit 56, hade han otur och SL skulle då avgöra hur mycket skada han åsamkade sig i fallet.)

**SKI** är skicklighet, eller en karaktärs snabbhet. I strid slår den först som har högst SKI, varvid han förhoppningsvis oskadliggör sin motståndare innan han själv blir träffad. Karaktärer kan ducka om de ser något komma emot dem på avstånd, som t ex ett rullande klippblock eller en framrusande björn, och de föresätter sig att ta sig ur vägen. Vanligtvis är DUCK-KASTET lika med SKI × 5 eller lägre med T100. (Författaren slår 14 för Sven. Om man undantar hans dåliga styrka så är han riktigt bra. Hans DUCK-KAST är 14 × 5 vilket blir 70. Detta värde skrivs in på sin plats på karaktärs-papperet.)

**KAR** är karisma, vilket är ett mått på förmågan att få andra att följa och lyssna på karaktären. Använd den som ett mått på övertalningsförmåga när karaktären försöker prata sig ut ur en knivig situation, eller när han försöker få någon att lyda honom. Anta att områdets polismakt lägger märke till att karaktären är en främling och frågar ut honom/henne; du kan då försöka med ditt ÖVERTALNINGS-KAST för att komma undan. SL kan bestämma att det ska vara KAR × 5 eller till och med KAR × 3 om ordningsmakten har anledning att vara misstänksam. (Oj! Oj! Svens KAR blev bara 6. Nåja vi lägger väl till 3 för att få upp den till ett mera normalt värde. Sven borde nog tala sanning så mycket som möjligt. Hans ÖVERTALNINGS-KAST blir 9 × 5 eller med andra ord 45.)

Andra användningsområden för dessa karaktärsegenskaper tas upp längre fram. I många situationer som inte täcks av dessa regler, är det möjligt att avgöra vilken av karaktärsegenskaperna som är ändamålsenligt att använda sig av. Ibland kan det vara nödvändigt att kombinera flera egenskaper. Såsom STO + STY + KAR för att övertyga byns buse att låta dig vara ifred. Flera situationer kommer att uppstå som inte täcks av reglerna. Att använda karaktärsegenskaperna på detta sätt är vanligen det enklaste sättet att avgöra vad som händer.

## Att lyckas eller misslyckas

Vare sig din karaktär är en hjälte eller en fegis, ska han kunna handla och lyckas. I det här spelet finns det tre sätt att lyckas med någonting: 1. Automatiska handlingar. 2. Ett enkelt kast med procenttärning. 3. Kast på motståndstabellen. Dessa alternativ diskuteras nedan.

## Automatiska handlingar

Den här avdelningen täcker upp de handlingar som alltid lyckas under normala omständigheter. Man behöver inte slå några tärningar när man utför dessa handlingar. De antas ha 100 % chans att lyckas. Under den här gruppen faller sådana saker som att gå, springa, tala, se, lyssna och andra normala handlingar. Försök att utföra dessa handlingar under pressande förhållanden kräver dock ett slag med procenttärning för att lyckas.

## Vanliga slag med procenttärning

Alldagliga handlingar vilka utförs under stress eller vilka kräver koncentration kräver ett kast med en T100 för att lyckas. Dessa handlingar innefattar KLÄTTRA, HOPPA, FINNA DOLDA TING, LYSSNA eller RÖRA SIG LJUDLÖST. Alla handlingar som utgör en färdighet, kräver ett slag med T100. Exempelvis RITT, SIMNING, KAST eller PLOCKA FICKOR.

Nedan finns en lista över vanliga färdigheter, tillsammans med initialvärden (för samtliga karaktärer).

| | | | |
|---|---|---|---|
| HOPP | 45 % | KAST | 45 % |
| KLÄTTRING | 55 % | NÄVE | 45 % |
| LYSSNING | 45 % | FÖRSTA HJÄLPEN | 45 % |
| FINNA DOLDA TING | 25 % | RÖRA SIG LJUDLÖST | 25 % |
| GÖMMA SIG | 55 % | | |

Stridsfärdigheter faller också inom denna kategori. Slagsmålsfärdigheten NÄVE är medtagen, tillsammans med KAST. De flesta vet hur man använder sig av käpp — i spelsammanhang refererar man till den som LÄTT-KLUBBA, vilket du kommer att finna i exemplet nedan.

*Exempel*

En dag när du slöar utomhus, hör du ett skrik inifrån huset. Din mor skriker som vansinnig. Utan att tveka hoppar du upp och rusar in i huset för att se vad som är på gång.

I askan vid eldstaden krälar det en stor smutsig råtta. Du vet att din mor hatar råttor, så du plockar upp närmaste vapen. En kolskyffel.

Din chans att träffa med en skyffel är densamma som att träffa med en LÄTT-KLUBBA, eller 25 %. För att få reda på om du träffar råttan ska du slå en T100, och slår under eller lika med 25. Om du lyckas betyder det att du träffar råttan. Fortsätt att slå tills du träffar.

Gratulerar! Din mor kommer inte att hacka på dig för att du slöade!

## Slag på motståndstabellen

Till sist kan man avgöra om en karaktär lyckas med något genom att konsultera motståndstabellen. Den

gör det lätt att avgöra om en karaktär lyckas med att använda någon egenskap mot någon annan. Tabellen är en lättanvänd formel för att lyckas med sådana saker. Den finns på sid 46.

För att använda den tar du den aktiva personens egenskap och söker upp dess värde på den horisontala axeln. Sök sedan upp den andra personens karakteristika på den vertikala axeln, och ta reda på den punkt där dessa värden skär varandra. Du får då fram det värde du ska slå under eller lika med på en T100 för att lyckas.

Till exempel, en karaktär med STY 9 vill knuffa upp en dörr som fastnat. SL bestämmer att dörren har STY 4. Genom att använda dig av motståndstabellen finner du att du måste slå 75 eller lägre för att lyckas. Om spelaren slår det, har dörren öppnats.

Ibland är det lämpligare att sätta en egenskap mot en annan egenskap. I exemplet nedan sätts karaktärens STY mot föremålets STO. Andra användningsområden kommer att tas upp senare.

*Exempel*

Din förman har sagt till dig att lasta vagnen med de saker han köpt, medan han går och tar sig en drink. Nedan listas ett par föremål som du måste lasta in. Använd dig av motståndstabellen för att få reda på om du kan lyfta upp dem på vagnen eller ej.

| STO | FÖREMÅL |
|---|---|
| 1. | Hammare |
| 2. | Anka |
| 3. | Städ (guldsmeds-) |
| 4. | Vanlig hund |
| 5. | Ett vagnshjul |
| 6. | En örn |
| 7. | En stor kista (tom) |
| 8. | Säck med säd |
| 9. | Ett stort bord |
| 10. | En fågelskrämma |
| 11. | Sågbock |
| 12. | Järnsmeds städ |
| 13. | Skattmästarens draperier |
| 14. | En tunna full med vatten |
| 15. | En liten åsna |
| 16. | En stor stubbe |
| 17. | Jättevargen som dödades för 8 år sedan |
| 18. | En sovande barbar |
| 19. | 3-mans båt |
| 20. | En trädstam som tre man skall använda som murbräcka |
| 21. | Den största kille du någonsin sett |
| 22. | Det svarta klippblocket som stod alldeles vid värdshuset |
| 23. | En harv med hjul |
| 24. | En 2-hjulad vagn |
| 25. | En genomsnittlig häst |
| 36. | En bisonoxe |
| 40. | En 4-hjulad vagn |
| 60. | En Dinosaur |

Som du ser, finns det en gräns för vad du kan lyfta. Det är möjligt att lyfta mycket stora saker genom att använda rätt lyft-teknik (ett lyckosamt tärningsslag), men det är inte normalt att göra så.

*Ett annat exempel: Armbrytning*

Efter att ha utfört jobbet, eller efter att du gett upp, beslutar du dig för att finna förmannen. I baren håller ett par skrytmånsar och muskelknuttar på med att bryta arm. De frågar dig om du vågar satsa på din arm.

Hur man går till väga: för det första, du vet redan din STY och måste sätta den mot din motståndares STY. Ta reda på vad du måste slå för att lyckas, och vad din motståndare måste slå för att lyckas. Båda slår samtidigt. Om båda karaktärerna lyckas, händer ingenting, och armbrytningen fortsätter. Om en lyckas och den andra misslyckas är omgången över och han/hon som lyckades har vunnit.

Här är tre personer som du kan bryta arm med: Klene Tosse (STY 6), Vanliga Valdor (STY 12) och Starke Storulf (STY 17).

De här metoderna ger dig allt du behöver för att din karaktär ska kunna utföra saker. Nedan finns det ett kort scenario som du kan öva med. När du klarat det, är du tillräckligt erfaren för att gå med i militian, där du kommer att lära dig flera sätt att använda dess metoder.

*Nästa exempel: En färd på landet*

Det är en fin sommardag och din karaktär har inget att göra. Han/hon beslutar sig för att gå en promenad.

Gå i valfri riktning. Lämna hus, lada och fält bakom dig. Spring lite grand och sträck på dig. Ser du trädet där borta? Tror du att du kan klättra upp i det? Försök.

När du sitter uppe i trädet kan du se dig omkring. Ser du något speciellt? Försök att använda färdigheten FINNA DOLDA TING. Vad är det du ser där borta? Om du lyckas med din färdighet, ser du att en varg smyger omkring borta hos fåren. Om du inte lyckades ser du inte vargen förrän du kommer närmare.

Klättra ned från trädet och spring iväg mot vargen för att se efter närmare. Efter en liten stund kommer du tillräckligt nära för att se vargen. Vinden ligger mot dig, så vargen kan inte känna vittringen från dig och är därför inte medveten om din närvaro.

Försök att slå för att FINNA DOLDA TING igen, i syfte att få reda på vad det är vargen studerar så intensivt. Om du lyckas med ditt kast, lägger du märke till att vargen smyger sig på ett lamm.

Vad tänker du ta dig till? Du vet att det här inte är bra för gården. Vill du springa iväg för att hämta hjälp? En hjälpsam domare skulle kunna tala om att ensamma vargar är ganska fega. I det fallet vet du att

det borde fungera att kasta sten och skrika.

Men först måste du ta dig närmare. Försök att lyckas med att slå för din färdighet RÖRA SIG TYST. Om du kommer närmare, har du större chans att träffa vargen med en sten.

Nu är du inom räckhåll. Om du inte lyckades med att RÖRA DIG TYST vänder sig vargen mot dig. Den ser värre ut på nära håll, eller hur.

Om den är vänd mot dig, kan han försöka DUCKA (dess SKI är 12 så vargens chans att DUCKA är 60 %). Om den inte är vänd mot dig kan den inte DUCKA för din första sten.

Du kastar stenen mot vargen! Om du slår under eller lika med 45 med en T100, har du träffat vargen. Om den kan försöker han ducka, lyckas den missar du trots allt.

Kasta stenar på den ett tag. Slå först för att träffa och sedan om vargen duckar undan. Om du träffar den en gång utan att han duckar, har vargen fått nog och smiter iväg. Om den duckar undan alla dina stenar, smiter den ändå bort, men då troligen med ett vargflin på läpparna för att du kastar så dåligt.

Den är borta.

Bra jobbat! Först råttor och nu vargar — vilken framtid har inte en så förfaren individ.

## Erfarenhet

Ett stort nöje med att spela roll-spel en längre tid, är att följa en karaktärs bana, från hans/hennes blygsamma start till karaktärens slutgiltiga öde. Karaktärer växer och förändras, varvid de vanligtvis blir bättre på det de företar sig. Det är ett sant nöje att ha en karaktär som lyckas i livet.

Det finns många sätt att mäta om en karaktär lyckas eller ej. Din karaktär kanske är en viktig person i det området han/hon lever i. Han/hon kanske är en riddare, krigare, präst, magiker, adelsman eller grym härskare. Allt detta beror på hur spelet går.

I dessa regler använder vi oss av ett speciellt sätt för att mäta välgång och framsteg, och det kallar vi erfarenhet. Det kan även uttryckas som att ju oftare du använder en färdighet, desto mer lär du dig och desto bättre blir du. Detta innefattar konkreta färdigheter som svärdsteknik och HOPP, abstrakta som LYSSNA och ovanliga färdigheter längre fram.

När din karaktär har slutfört ett äventyr, (Vanligtvis efter att spelet är avslutat och innan alla har gått hem) bör du titta igenom dess karaktärs-papper för att få reda på vilka färdigheter som använts under äventyret. Om din karaktär lyckades med att använda någon färdighet, skulle den ha prickats för på hans/hennes karaktärs-papper. Bara genom att försöka lär du dig ingenting, du måste lyckas.

Det spelar ingen roll hur många gånger en karaktär lyckas använda en färdighet, han/hon får bara en chans att lära sig av sina erfarenheter mellan två äventyr. För varje färdighet han/hon lyckats använda, subtrahera hans/hennes nuvarande förmåga från 100. Detta ger dig hans/hennes inlärningsgräns för den färdigheten. Slå sedan T100 och försök att slå under eler lika med färdighetens inlärningsgräns. Om du inte slår så lågt har han/hon inte lärt sig något av sina erfarenheter. Om du lyckades med slaget lärde din karaktär sig något, och du får lägga på 5 % på färdighetens förmåga.

Upprepa samma procedur för alla aktuella färdigheter. OBS! Ett lyckat anfall med ett vapen ökar inte förmågan att parera och vice versa.

*Exempel*

Torban den smidige lyckades använda två färdigheter under det senaste äventyret, HOPP och PARERING med spjut. Hans nuvarande förmåga för HOPP är 35 %, och för spjut PARERING 65 %.

För HOPP ger 100-35 en 65 % chans att lära sig. Spelaren slår 48, det gick! På sitt nästa äventyr kommer Torban att kunna HOPP med 40 %.

För SPJUT PARERINGEN, blir 100-65 lika med 35 % chans att lyckas. Spelaren slår 39. Det var nära men inte tillräckligt nära för att lyckas. På nästa äventyr kommer Torbans PARERING att ligga kvar på 65 %.

Du kan lätt se att det är svårt att lyckas med något du är dålig på, men att du om du lyckas är det lätt att lära dig av erfarenheten. Viceversa, om du är bra på något är det lätt att lyckas, men du får det allt svårare att lära dig något av upplevelsen.

Till sist, kom ihåg att karaktärsegenskapers kast, såsom DUCKA och LYCKO-KASTET inte går att förbättra på det här sättet. De ändras inte, såtillvida inte karaktäristikat själv ökar av någon anledning.

## Skatter

Rena skatter är ett annat sätt att nå framgång. Mycket roll-spelande bygger på äventyr utförda av krigare och andra äventyrare. I en fullständig kampanj finns det platser där man kan köpa användbara föremål, eller helt enkelt spendera kulor. Det är viktigt att kun-



na förbättra sina skyddsvapen, köpa nya vapen och köpa träning i färdigheter och magi.

Skatter blir ofta förbisedda, till och med av domare. Du kan ta med dig vapen o d hem om du orkar bära dem. Ett annat sätt att få värdefulla saker är att skinna djur och ta deras pälsar. Sök alltid efter fällor och dolda utrymmen, innan du ger upp tanken på att hitta något av värde. Monster slänger inte ut sina skatter på gatan hur som helst.

## Misslyckanden

Om välgång belönas, får man inget för att misslyckas. Det är smärtsamt att missa en bra chans, även om det inte har någon direkt effekt på din karaktär, annat än att ha kunnat få handelsmannens dotter t ex. Emedan din karaktär kan bli lite hungrig om han/hon inte har pengar, driver det bara honom/henne att göra bättre ifrån sig på nästa äventyr. Det finns dock värre öden, såsom att inte lyckas klättra upp för repet, eller inte lyckas parera ett slag, etc.

## Att ta skada

Skada är ett mått på hur mycket din karaktärs kropp kan utstå. Skada tas var gång det finns någon faktisk anledning, som t ex att falla ned för ett stup, eller bli nedstucken.

Var gång en karaktär blir träffad, drar man av den skada han/hon fått från hans/hennes totala antal SP.

När en karaktär endast har 1 SP kvar blir han/hon medvetslös. Detta betyder inte att karaktären dör, men att han/hon är medvetslös tills han/hon får hjälp av någon. Han/hon vaknar inte av sig själv. Han/hon måste vidare tas om hand tills karaktären har tillfrisknat (se nedan), eller tills första hjälpen givits.

*Exempel:*

Hederlige John hoppar ned från en 4-meter hög mur för att hjälpa sina vänner att slåss mot ett sjö-monster. Oturligt nog klarar inte John av vad han föresatt sig att göra, och han misslyckas med sitt HOPP kast. Att falla 4 meter ger honom 2T6 i skada. SL råkar slå 12 — stackars John! Han har endast 13 SP och blir följaktligen medvetslös. Han är nu en blödande hög i stort behov av hjälp.

## Död och läkning

När en karaktär tar mer poäng i skada än han/hon har SP, dör den. När en karaktär dör, kanske det går att väcka liv i honom igen, se del 2. Det är vanligtvis en sorgens stund.

Läkning är en naturlig process där kroppen återfår SP. Detta sker med var levande varelse. En skadad kropp återfår 1 SP per vecka (speltid). Såtillvida blir inte John helt återställd förrän efter 12 veckor passerat. John kan dock ge sig ut på äventyr redan innan han är helt återställd.

## Militära färdigheter

''Välkommen till militian. Jag är Peder Grymme. Jag ska lära er hur man slåss och överlever. Ni är alla tillräckligt gamla. Ni kan springa och hoppa. Ni vet vad ni kan lyfta och hur långt ni kan gå på en dag. Ni har antagligen redan varit med om en eller annan strid, om jag inte minns fel. Ni kommer dock antagligen inte ihåg hur ni bar er åt, bara hur det gick. Nå, jag ska lära er hur man kommer ihåg.

Jag kan dock inte göra allt på egen hand. Och om jag inte var halt skulle jag inte ens vara här. Jag skulle vara ute bland kullarna och leta troll. Veklingar kanske inte vill medge det, det är spännande att slåss. När det bara handlar om dig, trollet och ditt spjut, får du snabbt reda på om du är man nog eller ej.

Eller kvinna! Förlåt mig fröken! Det är alltid bra att ha med sig en kvinna på ett äventyr. Min fru brukade äventyra mycket, och alla ungarna tyckte att det var kul den dag hon jagade bort en grizzly med sitt spjut.

Men som jag sade. Jag kan lära er. Men ni måste också hjälpa till. Mitt ben gör ont idag, så tar vi det lugnare än vanligt. Först kommer min vän Godfrey att ge er alla en läderhosa, och en lädermössa. Det är alla skyddsvapen ni kommer att få nu i början. Kom dock ihåg att den här bepansringen inte står emot mycket stryk.''

## Skyddsvapen och hur de fungerar

Skyddsvapen är en term som täcker allt som skyddar kroppen från hugg och slag; brynjor, rustningar, hjälmar etc.

Som vi tidigare sade, är det möjligt för en karaktär att bli skadad i strid eller genom ren otur. För det mesta gör skyddsvapen att en karaktär tar mindre skada.

Alla skyddsvapen har ett värde som talar om hur bra det skyddar mot skador. Det vanligaste skyddsvapnet är läderhosan, vilken är värd 2 poäng. Den kan jämföras med en motorcykeljacka. Det bästa skyddsvapnet man kan få är en rustning som den riddare bär på. Den är värd 6 poäng.

När en karaktär bär skyddsvapen och tar skada, dras skyddsvapnets värde av från den skada som tillfogas. Den återstående skadan går in på kroppen och dras av från karaktärens SP.

*Exempel:*

En karaktär som bär på ett 2 poängs skyddsvapen, träffas av en pil som gör 5 poäng i skada. Skyddsvapnets värde dras av, vilket drar bort 2 av de 5 poäng som pilen gav i skada. De återstående 3 poängen går in på kroppen och dras av från karaktärens SP.

''Det där lädret bromsar upp, men kommer inte att helt hindra er från att bli skadade. Om ni värdesätter era liv, lyssna noga på lektion två; Sköldar och varför

vi älskar dem. Japp, om jag fick som jag ville skulle ni få träna med sköldar i ett helt år, jajamensan."

## Jag älskar min sköld

Sköldar fungerar som andra skyddsvapen i det att de hindar skada. Men en sköld stoppar vanligtvis mer skada än vanligt kroppspansar. En genomsnittlig sköld drar av 12 poäng i skada. Till skillnad från andra skyddsvapen måste man först lyckas med en parering innan en sköld kan göra någon nytta. (En sköldparering är en färdighet.)

Anta att en karaktär anfalls av en björn. Björnen slänger till med sin ram och gör 15 poäng i skada. Karaktären måste nu slå för att se om han lyckas parera. Nu gör han det. Skölden drar av 12 poäng, varvid endast 3 går förbi skölden. Om karaktären bar kroppspansar, skulle det dra av ännu mer skadepoäng. Anta att det var läder och drog bort 2 poäng till; då skulle 1 poäng träffa kroppen. Utan sköld hade karaktären tagit 13 poäng i skada, antagligen tillräckligt för att döda honom/henne.

## Strids-färdigheter

Eftersom FRS vanligtvis utspelas i en primitiv civilisation inriktar vi oss på antika vapen. I regel består en strid av ett antal färdigheter som används mot en motståndare (ett anfall), eller för att skydda sig själv (en parering). Det krävs ett vanligt slag med en T100 för att avgöra utgången.

## Olika sorters vapen

Ett vapen kan vara ett svärd, en sten eller en kolskyffel. I det här spelet finns det fem sorters vapen: Naturliga vapen, Handvapen, Stötvapen, Kastvapen och projektilvapen. Varje vapen har en separat chans för anfall och en för parering. Dess färdigheter används på skilda sätt, och utvecklas oberoende av varandra.

Handvapen kan vara av tre sorter. Klubbor, yxor och svärd. Klubba är en term som täcker alla trubbiga verktyg. Allt ifrån en stor käpp, till en väl skodd och utformad påk. Den används för slag och för att parera, och tål mycket skada jämfört med andra vapen. Den gör minst skada av de tre typer av handvapen som finns, men är också lättast att använda utan träning.

En yxa gör mest skada av alla handvapen, men tål relativt lite skada innan det går av, och är svårare att använda.

Svärd är favoriterna bland handvapen därför att de gör mer skada än en klubba och tål mer stryk än en yxa. Men ett svärd är svårast att använda, och har därför det lägsta anfallsvärdet i början.

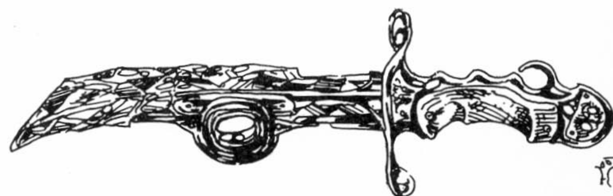
Stötvapen innefattar här endast ett vapen, spjutet. Spjutet gör lagom mycket skada, och har en lagom chans att träffa. Dess nackdel är att det är skört och bryts lätt i strid. Men det är det enda vapen som kan användas från andra ledet. Detta betyder att en person som använder ett spjut kan stå bakom någon och fortfarande anfalla. Fortsättningsvis är spjutet ett vapen som kan spetsa, se nedan.

Kastade vapen innefattar kastspjut, stenar och dolkar. De kan man vanligtvis ej parera med, inte heller kan de pareras (ett tänkt mål kan dock ducka dem). Kastspjut är helt enkelt lätta spjut. De gör lagom skada, och kan även spetsa. En kastad sten är enklast tänkbara vapen och är lätt att använda. De gör i regel lite skada på någon som bär skyddsvapen.

Projektilvapen innefattar bågar och slungor. En båge är relativt svår att använda, men den har bäst räckvidd och gör lagom med skada. Sist men inte minst kan dess pilar spetsa. En slunga är om möjligt ännu svårare att använda, och kan naturligtvis inte spetsa.

Naturliga vapen innefattar nävar och sparkar. Dessa har en stor chans att träffa till en början, och fungerar bra mot obepansrade offer.

Skölden är inte ett vapen, som sådant, men är ändå det viktigaste föremålet i en krigares arsenal. Det har en genomsnittlig chans att parera med, men ingen anfallschans eftersom den inte kan användas offensivt. Den tål redigt med skada jämfört med vanliga vapen. När en sköld tar skada lägger man inte samman skador från tidigare omgångar. En sköld kan ta emot slag efter slag utan att gå sönder, medan ett vapen ger med sig efter ett tag.



## Spetsning

En spetsning är något som inträffar när ett anfall lyckas särdeles väl med ett stötvapen. I det här spelet räknas spjutet, dolken och pilen till de spetsande vapnen. När en karaktär lyckas ett anfall med något av dessa vapen, ska han/hon alltid se efter om han/hon lyckades slå under 20 % av sin chans att träffa. Om han/hon gjorde det, lyckades karaktären spetsa sin fiende.

Detta betyder att vapnet råkade glida mellan två delar av motståndarens kroppspansar och vidare djupt in i motståndarens kropp. På grund av detta händer två saker:

(1) Mer skada tillfogas motståndaren. Anfallaren får slå normal skada (1T8 + 1 för ett spjut t ex) och sedan lägga till största möjliga skada för vapnet i fråga. Ett spetsande spjut skulle automatiskt göra 9 poäng i skada plus vad spelaren slog. Ett ödesdigert slag på minst 10 poäng i skada och max 18!

(2) Det vapen som användes fastnar i motståndarens kropp. (Detta var en vanlig företeelse i medeltida strider.) Nästa stridsrunda kan offret försöka dra ut vapnet genom att slå lika med eller under chansen för spetsning gånger 2 med en T100.

Nackdelen med detta: Vapen som kan spetsa kan inte skada andra vapen. I en strid mellan en svärdsman och en spjutman, är det troligt att spjutmannen gör mer skada om han träffar, men att han antagligen får sitt spjut hackat till tandpetare av svärdsmannen. Vill du satsa på hur striden utfaller?

## Att använda vapen

Vapen kan användas på två sätt, vid anfall och parering. Varje vapen kan endast användas för en utav dessa funktioner under en SR (stridsrunda), och sättet vapnet skall användas på måste nämnas under början av rundan. Sköldar kan som sagt endast användas för pareringar och bågar, slungor och kastade vapen kan endast anfalla. Eftersom de flesta kommer att bära på både ett handvapen och en sköld, är det för dessa möjligt att utföra två parader per runda i stället för ett anfall och en parad. Det är användbart om man angrips av mer än en motståndare.

Anfaller gör man genom att slå T100 och lyckas slå under eller lika med ens chans att träffa med respektive vapen.

En parering utförs på samma sätt. När en sköld används, är det aldrig nödvändigt att tala om att man tänker försöka parera om man inte försvarar sig mot mer än en motståndare. I sådana fall måste man tala om vem man parerar mot.

## Hur man utför strider

Strider sker i STRIDSRUNDOR, hädanefter förkortat till SR. När ett antal motståndare slåss är ordningen de slår på varandra viktig. Slagordningen avgörs av motståndarnas SKI. Först slår de som har SKI 18, sedan de med SKI 17, SKI 16 osv tills alla har fått tillfälle att göra något.

Spelare parerar när tillfälle uppstår, utan hänsyn till deras SKI. Om Valdor har SKI 6, kan han ändå parera Grymme Goroths anfall vid SKI 18. Det får endast förekomma en sköldperering per SR och spelare, men en spelare kan välja att parera med sitt vapen och därigenom få två pareringar per SR.

Karaktärer och andra varelser kan försöka träffa och ändå missa. Försvararen kanske misslyckas med sin parering. I en strid med två motståndare finns det fyra möjliga resultat. Se nedan.
Om en karaktär eller ett monster tar tillräckligt med skada för att dö innan dess tillfälle till anfall kommer i en SR, får det aldrig utföra sin attack.

## Två-hands spjut

Den här avdelningen har gjorts för att samla all information om 2-hands spjut på ett ställe.

2-hands spjut kan användas från andra ledet. De kan användas både för anfall och parering under en och samma SR, eller för två parader. De kan dock inte användas för att utföra två anfall under en och samma SR.

Dessa vapen kan spetsa, och därigenom göra extra skada enligt ovan. När de väl en gång spetsat en fiende måste de dras loss, vilket kräver en hel SR.

2-hands spjut kan inte skada andra vapen när de parerar. Inte heller kan de skada vapen som lyckas parera deras anfall. Detta gör dem till undantagen som bekräftar regeln.

## Diverse om strider

När du vänder dig bort från en fiende kan du inte parera anfall från honom/henne/den/det. Om någon anfaller sitt offer bakifrån då offret inte kan se honom/henne och vända sig om, får anfallaren 20 % pålägg på sin chans att träffa.

Att byta vapen tar en hel SR. Under tiden en karaktär byter vapen kan han/hon parera med sin sköld eller ducka. Det kräver en hel SR att se sig omkring. I stort sätt kan man säga att en handling kräver en SR.

| **Om motståndarens anfall . . .** | **. . och försvararens parering . .** | **blir resultatet:** |
|---|---|---|
| Träffar | Misslyckas | Försvararen tar skada (skyddsvapen kan dra av på skadan) |
| Träffar | Lyckas | Försvararen tar ingen skada, men om ett vapen användes för pareringen tar det skada från fiendens anfall.* |
| Misslyckas | Lyckas | Anfallarens vapen tar skada om det pareras av ett annat vapen. |
| Misslyckas | Misslyckas | Ingen tar någon som helst skada. |

*2-hands spjut för med sig vissa undantag.

## Ett stridsexempel

Två karaktärer, Aranor och Dorin, har upptäckt att de har ett lamm för lite i sin flock. Efter en halv dagsfärd, finner de två babianer som just förtär deras lamm. Aranor och Dorin tog inte med sig något kroppspansar, väl vetande att de var tvungna att röra sig snabbt för att få tag på förövarna. De beslutar sig för att anfalla. Babianerna hör att de kommer och tar upp sina vapen. Striden är nu i full gång.

Aranor har ett svärd och en sköld. Hans SKI är 12. Dorin har ett spjut, plus en yxa fastsatt på ryggen. Hans SKI är 15. Babianen Screech har en klubba och en sköld. Hans SKI är 13. Babianen Bellow har bara stenar och naturliga vapen, men hans SKI är i gengäld 17. Alla har 50 % förmåga med sina vapen, och har KRO 15.

SR 1. Först att anfalla är Bellow (SKI 17). Han anfaller Aranor. Bellow slår 45, en träff! Aranor lyckas få upp sin sköld i tid (han slår 35), och babianens slag studsar åt sidan. Nästa anfall utförs av Dorin med SKI 15. Han slår 32, en träff! Men Screech parerar med sin sköld, och slaget har ingen verkan. Screech anfaller nu och slår 75, vilket är en miss. Sedan hugger Aranor med sitt svärd och träffar (han slår 22). Bellow har ingen sköld och kan därför inte parera. Han träffas. Aranors svärd gör 5 poäng i skada på sin fiende. Babianen är nu sårad!

Eftersom deras SKI inte kommer att ändras, kommer resten av SR att ske enligt samma mönster. Anfallen kommer i tur och ordning att utföras; Belloe mot Aranor, Dorin mot Screech, Screech mot Dorin, och Aranor mot Bellow.

SR 2. Screech meddelar att han tänker parera, med sin klubba och inte med sin sköld. Bellow, blodig men fortfarande vid god vigör, anfaller igen och missar med ett slag på 83. Det var tur för Aranor som misslyckades med sin parering.

Dorin anfaller återigen Screech och missar (han slår 64). Screech parerar (han slår 22) och lyckas. Screech slår 1T6 + 2 för den skada klubban tillfogar Dorins spjut och får 8! Dorins spjut spräcks en smula, och han bör därför vara mer försiktig i fortsättningen. Eftersom Screech parerade med sitt vapen får han inte slå denna SR.

Aranor slår sist och missar (72).

SR 3. Bellow träffar! Aranor misslyckas med sin parering. Men Bellow slår endast 2 poäng i skada. Det var ju nästan ingenting.

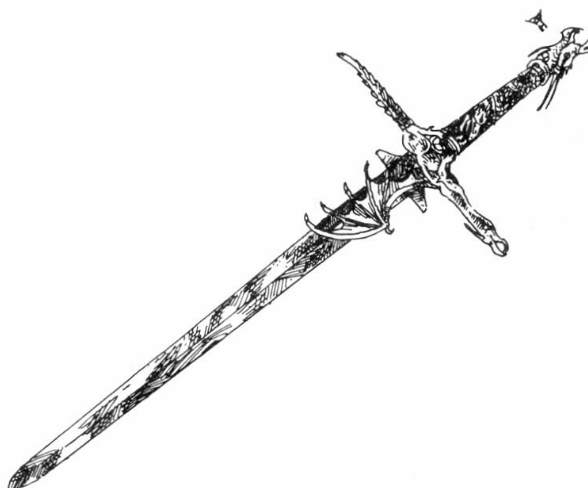
Nu är det Dorins tur att slå. Han träffar igen. Screech lyckas parera med sin sköld, och träffar med sitt vapen. Dorin parerar med sitt spjut men Screech slår 7 poäng för skada och slår därmed av spjutet (som ju redan hade tagit 8 poäng).

Aranor stöter mot Bellow och träffar igen. Bellow som inte kan parera tar 5 poäng till i skada, och börjar skrika vilt.

SR 4. Intentions-fasen är viktig. Människorna är först. Aranor säger att han tänker fortsätta anfalla den sårade Bellow, men Dorin tänker dra sig undan och dra fram sin yxa. Bellow är inte längre på humör för att slåss och säger att han tänker vända sig om och springa, i hopp om att springa utom räckhåll för sina fiender. Screech tar tillfället i akt och slår på den för tillfället försvarslöse Dorin.

Först slår Screech (Bellow har inget anfall och Dorin drar sin yxa). Screech träffar med sin klubba och gör 3 poäng i skada, vilket Dorin inte kan parera. Aranor slår efter den flyende Bellow. Anfall bakifrån ger plus 20 % på chansen att träffa. Han slår 61 och tillfogar Bellow 3 poäng till i skada. Bellow lommar iväg blödande men glad för att han är vid liv.

SR 5. Screech ser nu att han har två motståndare istället för en. Han meddelar att han vänder sig om och flyr innan Aranor når honom. Dorin anfaller med 20 % bonus. Men han missar, och bönderna betraktar babianernas flykt. De beslutar sig för att inte förfölja dem. De har ju trots allt drivit iväg tjuvarna och givit dem en rejäl minnesbeta på köpet. Bönderna har nu sina egna sår att se efter.



# IV. SPELETS GÅNG

## Tid, spelskala och rundans genomgång

Tidsskalan avgör när olika händelser inträffar, och bestämmer den mängd förflyttningar som kan ske under en runda. Det förekommer olika skalor beroende på vad man sysslar med.

## Stor tidsskala: spelveckan & dagen

Den här skalan är av underordnad betydelse om inte karaktärerna tävlar mot tiden. Tiden går fort i den här skalan, och används vanligen för att förklara föregående händelser och täcka restid. I vissa spel är den viktig för träning och studier.

Förflyttning på den här skalan antar 10 timmar per speldag.

| | |
|---|---|
| Gång | — 20 kilometer om dagen |
| Marsch | — 30 kilometer om dagen |
| Ritt | — 20 kilometer om dagen (möjligtvis åtföljda av en vagn) |
| Kavalleriförflyttning | — 40 kilometer om dagen (riddjur vilka inte hindras av vagnar, och som travar fram.) |

## Tidsskalan i ett scenario: rundan

En hel runda är 5 minuter (speltid) lång, och används för att beskriva vad som sker när ett sällskap äventyrare gör saker som att gå, klättra, söka etc.

| | |
|---|---|
| Man som avancerar försiktigt | — 120 m på 5 minuter |
| Man som vandrar | — 240 m på 5 minuter |
| Springande man | — 2000 m på 5 minuter |
| Riddjur | — Dubbla ovanstående |

## Stridstid: stridsrundan (SR)

En SR används under strid eller andra spännande situationer, då det rör sig om sekunder. Den är ungefär 12 sekunder lång och definieras som den tid det krävs för att utföra en handling. 'En fullständig handling' innefattar ett anfall och en parering; eller förbereda och kasta ett rep; eller se sig omkring tillräckligt länge för att kunna använda sig av FINNA DOLDA TING eller LYSSNA; förbereda och tända en fackla; byta vapen; klättra upp på en häst; tala till någon som står intill etc.

Under en SR rör sig alla människor och andra 2-fotade varelser högst 24 m.

Under en SR rör sig alla 4-fota varelser högst 36 m.

Om en karaktär eller annan varelse helt inriktar sig på att komma iväg eller förfölja någon dubblas 2-fota varelsers förflyttning, medan 4-fota varelser tredubblas.

## Rundans indelning: Hur man håller ordning under spel

Spelet simulerar en verklig situation, men på grund av att det är ett spel återges inte situationen exakt. Det är nödvändigt att ordna spelets händelser för att få det hela att flyta bra. Denna ordning kallas Rundan. Allt flyter bättre om man använder rundor.

Under spelveckor sker alla händelser muntligt. SL talar om vad som hänt och bör vara beredd på att svara på frågor utan att falla tillbaka på rundor. På samma sätt handhar han scenariots händelser i 5 minuters (eller längre) segment, när inget viktigt inträffar. (Det finns ingen anledning att oavbrutet upprepa ''inget nytt'' i 20 minuter, även om SL kan slänga in lite detaljer och ledtrådar då och då för att hålla intresset uppe.)

Stridsskalan är lite mer komplicerad, eftersom enskilda karaktärer blir inblandade i situationen. Här är det en mycket strikt indelning av rundan, som bör följas väl.

Den här ordningen kan även användas för andra skalor.

1. Tala om vad man ämnar göra (intentionsfasen)
2. Förflyttning av icke inblandade karaktärer
3. Utförande av strider, magi, etc.
4. Bokföring.

## Tala om vad man ämnar göra (intentionsfasen)

Under den här fasen talar SL och spelarna om vad deras karaktärer ska göra under den följande rundan. Det är brukligt att spelarna talar om vad de ska göra i omvänd SKI ordning. Den med lägst SKI börjar. Under rundan får man ändra sig, men man får inte utföra någon annan handling.

*Exempel:*
En spelare kanske säger ''Jag skjuter en pil på det där trollet'', men om SL sedan talar om att trollet slänger sig bakom skydd, så att du inte kan träffa det, kan du välja att inte skjuta men du kan inte välja ett nytt mål.

## Förflyttning av icke upptagna karaktärer

Nu kan alla varelser förflyttas. Detta kan möjligen sätta vissa krafter i rörelse. Spelarna kan använda sig av tumregeln att varelser som förflyttas under denna runda inte kan slå på varandra förrän under nästa runda. Det vill säga man kan anfalla någon först rundan efter att man kommit kontakt med varandra. På samma sätt kan det där trollet om det valde att stå kvar och låta dig springa fram, inte slå på dig förrän nästa SR.

## Utförande av strider

Nu utförs alla anfall, pareringar, och pilar skjuts iväg. Högst SKI slår först, följt av den med näst högst

SKI, osv, tills alla har slagit. Om en karaktär slås medvetslös eller dödas innan han hinner slå, kan han inte slå tillbaka.

Projektiler som avfyras i strid träffar alltid innan andra vapen slår.

**Bokföring**

Under denna fas skriver alla upp den skada de fått, läkning, lyckad användning av färdighet etc, på sina karaktärspapper.



# DRAKAR & DEMONER DEL 2

## I. INTRODUKTION

Välkommen till fantasins värld, där du kan använda det du funnit i del I för att uppleva Tolkiens Midgård Howards Hyboriska tidsålder, eller andra främmande världar.

Den här världen har mycket gemensamt med Jorden före den så kallade upplysningens tidevarv. Här kommer det dock kanske aldrig att ske någon upplysning, av den enkla anledningen att all (enligt vår uppfattning) skrock och vidskepelse är sann! Här finns det alver, dvärgar och vättar. Sist men inte minst; här fungerar magi, och vetenskap betraktas som vidskepelse.

På grund av magins och de övernaturliga krafternas stora inflytande är världen lik medelhavsområdet vid tiden för romarrikets fall, Europas mörka tidsålder eller Kinas och Japans storhetstid. Härskarna som är många och splittrade, förenar sig endast tillfälligtvis mot utomstående fiender. Varje härskare är en mäktig krigare och/eller trollkarl. Om inte så besitter han/hon en såpass stark personlighet att han/hon har slika personer i sin sold.

Tidigare imperier har lämnat sina spår i ruiner och legender. Dagens härskare drömmer ofta om att uppnå samma ärorika höjder som de. Alla försök i den vägen har dock lugnat ned sig något vid tiden för detta spel, vilket lämnar gränserna mellan konungarikena öppna för äventyrare.

Den värld vi kommer att handskas med kan vi kalla fantasia. Det är en värld full av strider och trolldom, där mod och färdighet tävlar mot åldrig visdom för att få herravälde. Mitt i alltihop står äventyrarna, krigarna, magikerna och de fredlösa, de män och kvinnor som saknar kärlek till de plikttrogna medborgarnas lugna liv. De som vågar utmana åldriga mysterier för att knipa rikedomar ur tassarna på dess urtida väktare.

Men låt oss nu visa er var era rollspelskaraktärer har sina platser i den här världen.

## II. TILLÄGG OCH ÄNDRINGAR AV DEL 1

### A. YRKEN

I världen fantasia finns det fyra "yrken" en äventyrare hämtas ifrån. Magikerna behandlas i nästa kapitel. Vi kommer här att ägna oss åt de tre värdsliga yrkena krigare, fredlös och lärd. Även om det är möjligt att spela en helt "nykläckt" karaktär, ger de här yrkena olika fördelar i en rad skilda färdigheter, några har visats i del 1, andra beskrivs här.

Även om ett yrke begränsar en karaktär, är det inget som hindrar att han/hon spenderar tid och pengar på att lära sig färdigheter från andra yrken. En fredlös kan bli beläst, en krigare kan lära sig första hjälpen etc. Som du kommer att få se i kapitel III, är det till och med möjligt för krigare, fredlösa och lärda att lära sig magi. Varje yrke har dock sina egna färdigheter och värderingar. En karaktär som väljer yrke begränsar sig vanligtvis till de förmågor som är nödvändiga för att överleva inom hans/hennes yrkeskår.

Innan en spelare börjar spela bör han/hon skriva ned en kort historik som förklarar varför karaktären började med sitt yrke och vad som driver honom/henne att vara äventyrare. Domaren bör hjälpa spelaren med att hitta på detaljer om karaktärens liv innan han/hon blev äventyrare, och ge spelarens fantasi diverse sparkar i rätt riktning. Lägg ned arbete på beskrivningen, därför den kommer att bilda grunden för ditt framtida liv i världen fantasia.

Låt oss, innan du beslutar dig beträffande din karaktärs vidare liv, gå igenom de tre världsliga yrken som finns tillgängliga för dig.

## 1. KRIGAREN



Emedan en karaktär från del 1 kan inträda i denna värld och försöka finna lyckan, kommer han/hon att finna att en smula erfarenhet av riktiga strider skulle hjälpa honom/henne på hans/hennes äventyrarbana. Striderfarenhet innebär att karaktären har tillbringat ungefär fem år, sedan vi sist såg honom/henne, med att vara medlem av en trupp legosoldater, en feodalherres livvakt eller någon liknande militär syssla.

För att se om en karaktär från del 1 kan få denna striderfarenhet, lägg samman karaktärens karaktäristika. Försök sedan att slå under eller lika med det erhållna talet med en T100. Om värdena tillsammans blir mer än 95, visar ett tärningskast på 96—00 ändå att karaktären inte har hittat någon grupp med krigare som han/hon skulle kunna ansluta sig till:

*Exempel:*
Din karaktär Anshelm den fruktansvärde har STY:17, KRO:16, STO:15, INT:7, KRA:7, SKI:12 och KAR:8. Detta ger totalt 82. Om spelaren slår 82 eller lägre så har hans karaktär lyckats övertala ett gäng hårda krigare att ta honom med sig. Han kommer att dyka upp fem år äldre med en krigares erfarenhet.

### Fördelar med att ha tidigare erfarenhet som krigare

En karaktär med erfarenhet som krigare börjar sin äventyrarbana med en förmåga på ((STY + INT + SKI)/3) × 5 med tre vapen och färdigheten HOPPA.

*Exempel:*
Anshelms genomsnitt i de här värdena är 12. 12 gånger 5 ger 60, vilket är lika med 60 %. Detta blir hans värde i tre vapen (varav ett får vara sköld) och färdigheten HOPPA.

En krigare har alla andra färdigheter i del 1 på normal nivå. Krigaren får också 4 poängs bepansring (fjällbrynja), en häst (se kapitel IV), vapen från vapentabellen nedan, och hans/hennes INT × T100 silverpenningar.

## 2. DEN FREDLÖSE

Hur är det nu med den vänligt sinnade tjuven eller skojaren, som Fritz Leibers Grey Mouser eller allas vår hjälte Robin Hood? Vilken karaktär som helst kan välja att bli skojare, utan några som helst tärningskast. Karaktären antas ha tillbringat omkring fem år på stadens bakgator, där han/hon fått klara sig på sin list och sina färdigheter. Under den tiden har han/hon lyckats inhämta en rad skilda förmågor.

### Fördelar med att ha tidigare erfarenhet som fredlös

En fredlös förmåga med vapen skiljer sig inte från del 1-karaktärens, förutom med kortsvärd och dolk. Med dessa vapen och färdigheterna Hopp, Klättring, Gömma sig, Finna dolda ting och ljudlös förflyttning får den fredlöse en förmåga som är lika med summan av hans/hennes STY, KRO, INT, KRA och SKI avrundat till närmaste 5 %. Han/hon lär sig dessutom de speciella färdigheterna Öppna lås och Desarmera fällor med samma förmåga.

*Exempel:*
Dorian den djärve har STY:12, KRO:11, INT:14, KRA:13 och SKI:16. Tillsammans ger detta 65 % förmåga i de ovan nämnda färdigheterna.

Skojaren får varken häst eller bepansring, men han får sint INT × T100 kronor att köpa saker för.



## 3. DEN LÄRDE

Den lärde äventyraren är en pedantisk lärd man/kvinna, sprängfylld av kunskap. Den lärde söker kunskap och fakta, för att kunna stödja sina teorier, och rikedomar för att stödja sin ekonomi, som alltid är lika usel (p.g.a. bokinköp etc.). En lärd äventyrare har en rad olika kunskapsområden att välja emellan. Inom fyra av dessa områden har den lärde en förmåga som är lika med hans/hennes INT × 5. I övriga områden har han/hon en förmåga lika med INT × 2. Kunskapsfälten hämtas ifrån följande lista.

FÖRSTA HJÄLPEN

Denna färdighet är den samma som den i del 1.

VÄRDERA FÖREMÅL

Detta är förmågan att kunna värdera juveler, smycken, värdesaker, handelsvaror etc.

LÄS- O SKRIVKUNNIGHET

Detta är karaktärens förmåga att läsa och skriva det gällande språket i hemområdet. En lärd man/kvinna måste besitta denna färdighet.

LEGENDER/MILITÄR HISTORIA

Den lärde har studerat områdets militära historia, och hjältekrönikor. Varje områdes historia anses vara en separat färdighet.

POLITISK HISTORIA/GEOGRAFI/LAGAR

Den lärde har studerat områdets politiska historia, och nuvarande politiska struktur, samt dess fysiska gränser och kännemärken.

MATEMATIK/FYSIK/FILOSOFI

Den lärde besitter kunskaper om olika världsbilder, samt teorier .om hur världen fungerar. OBS! Moderna vetenskapliga metoder är nästan helt okända i den här världen. Denna färdighet skänker dock någon kunskap om grundläggande (grekisk/romersk) ingenjörskonst, kemi etc.

METALLURGI/MASKINTEKNIK

Detta är praktisk kunskap om hur saker och ting fungerar samt hur man bygger dem. Färdigheten ger även en viss kunskap om smideskonst, dock ingen egentlig smidesförmåga.

GEOLOGI/PALEONTOLOGI/GRUVDRIFT

Den lärde har här studerat bergsformationer, bergarter och fossiler.

GENEALOGI/HERALDIK/SOCIAL HISTORIA

Är karaktärens kunskap om vem som härstammar ifrån vem, vem som är gift med vem, vem som VAR gift med vem, etc.

FRÄMMANDE SPRÅK

Detta är den lärdes förmåga att tala, läsa och skriva främmande språk (avrunda nedåt).

ZOOLOGI/BOTANIK/BIOLOGI

Detta är karaktärens förmåga att känna till hur olika djur och växter fungerar, var man kan finna dem, samt några av legenderna kring dem.

HAV/SJÖFART

Detta är den lärdes förmåga att känna till hur vindarna blåser, tidvattnets växlingar, hur områdets sjöfart är organiserat, rutter etc.

PSYKOLOGI/ETIK

Den lärde känner till varför människor beter sig som de gör (oftast på teoretiska grunder). Den lärde har vanligtvis en viss praktisk erfarenhet inom området.

Förutom dessa färdigheter får en lärd även grundfärdigheterna i del 1. På grund av den lärdes ständiga behov av att studera, kan han inte stiga högre än SKI × 5 i någon färdighet än de ovan beskrivna samt LYSTRA, FINNA DOLDA TING och ett vapen (vanligtvis en stav eller ett enhandsvapen).

### Hur man blir lärd

För att kunna sälla sig till de lärdas krets och bli tränad i deras färdigheter, måste spelaren slå karaktärens INT × 5 eller mindre på en T100.

### 4· MAGIKERN Se kap. III

## *B. ANDRA FÄRDIGHETER*

RIDNING

En krigare äger färdigheten att hålla sig kvar på och kontrollera en häst i strid, eller vid andra oroliga tillfällen. Förmågan är lika med SKI × 5 för en krigare. Alla andra börjar spelet med en förmåga på 25 %.

SIMNING

Innan spelet börjar skall varje spelare slå en T100. Slår han/hon då under eller lika med sin KRA × 3, har han/hon SKI × 5 förmåga att simma; om inte så har han/hon en förmåga på 20 %.

FICKTJUV

En fredlös har förmågan att plocka folks fickor, öppna penningpungar (medan ägaren bär på dem), avlägsna broscher etc. Deras förmåga är lika med SKI × 5. Alla andra börjar spelet med 5 % förmåga.

## *C. TRÄNING*

Träning i vilken färdighet som helst, inklusive strid, är tillgänglig till ett pris av minst 400 silverpenningar per 5 % träning. Varje ökning på 5 % tar en spelmånad av karaktärens tid, under vilken han/hon inte kan företa sig något annat förutom att äta och sova. Endast en färdighet kan tränas upp under den månaden.

Ingen får träna upp någon färdighet till en nivå vilken överstiger INT × 5. Domaren i en kampanj måste styra tillgången på lärare, annars kommer alla spelare att lära sig allting på nolltid (vilket vore orealistiskt).

En spelare kan inte träna andra spelarkaraktärer eller icke spelarkaraktärer, förrän han/hon har uppnått minst 90 % med den färdigheten, varvid han/hon räknas som mästare i färdigheten ifråga.

## D. BELASTNING

Varje karaktär kan endast bära en begränsad mängd saker. Mängden avgörs av karaktärens STY. Allting har tilldelats ett antal belastningspoäng (BEP), och en karaktär kan bara slåss och röra sig normalt om han/hon inte bär på mer antal BEP än sin STY.

Följande tabell visar BEP för ett par vanliga föremål.

| | | |
|---|---|---|
| Bepansring: | antal BEP = | antal skyddspoäng |
| Vapen: | antal BEP = | 1 poäng för enhandsvapen<br>2 poäng för tvåhandsvapen<br>1 poäng för sköldar<br>1/2 poäng för dolkar och stenar |
| Äventyrares standardpackning | = | 1 BEP |



## E. SKADEBONUS

En karaktär eller ett monster med STY och/eller STO lika med eller högre än 15, får lägga till en T6 till den skada han tillfogar med ett närstridsvapen, inklusive naturliga vapen som t ex nävar och klor. Om STY och/eller STO överstiger 24, är bonusen lika med 2T6, och en STR och/eller STO på 34+ ger 3T6 i skadebonus. I skada som monster med naturliga vapen gör är detta redan medräknat (se kap V).

## F. TILLÄGG TILL STRIDSSYSTEMET

### 1. Det superba kastet

Det är möjligt för en karaktär att göra så bra ifrån sig att resultatet blir över all förväntan. Om det krävs ett kast på 50 % eller lägre, och resultatet blir 01, så är det ett superbt kast. Det betyder att vad som än skulle göras, gjorde karaktären det så bra att det var som ett skolexempel på hur det skulle ske. Om det är möjligt att få någon extra fördel genom detta, bör karaktären få det. Efter att färdigheten har nått 55 % krävs 01-02 för ett superbt kast.

I strid innebär det suveräna kastet att slaget är så bra utfört, att det gör maximal skada på målet, samt att eventuell bepansring/skinn eller magiskt skydd inte räknas. Slaget kan dock pareras, och en sköld eller ett vapen kan ta upp skadan.

*Exempel:*

Anshelm den fruktansvärde har 60 % chans att träffa med sitt 2-hands svärd. I strid med ett troll slår Anshelm 02, trollet lyckas inte parera, och Anshelm gör 16 poäng i skada med vapnet, plus 6 poäng för sin höga styrka. Trollets 6 poäng i bepansring dras inte av. Trollet som bara tål 20 skadepoäng, dör.

### 2. Fummel

Det är också fullt möjligt för en karaktär att klanta bort sig totalt. Om hans/hennes färdighetsnivå är 50 % eller lägre, resulterar ett kast på 99-00 i att karaktären fumlar. Från och med 55 % förmåga och uppåt räknas ett kast på 00 som fummel. Om det visar sig att fummel uppstår, faller den som klättrar, den som hoppar snubblar, simmaren drunknar, ryttaren kastas av, ficktjuven upptäcks med sin hand i offrets ficka, etc.

Om du fumlar i strid skiljer sig resultatet något beroende på om det är ett närstridsvapen, ett projektilvapen eller ett naturligt vapen (näve, klo, etc.), som man fumlar med. Slå en T100 och se nedan.

| T100 | Närstridsvapen | Projektilvapen | Naturliga vapen |
|---|---|---|---|
| 01-60 | Du tappar vapnet vid dina fötter | Du tappar vapnet vid dina fötter | Du snubblar och faller |
| 61-90 | Du hystar iväg vapnet T6+1 m bort | Ditt vapen bryts | Du får inte anfalla nästa runda |
| 91-00 | Den skada ditt vapen skulle ha gjort på målet, tillfogar det sig självt. | Du träffar en vän | Du skadar dig själv. Den skada du skulle ha gjort på målet, tillfogar du dig själv. |

## G. ATT SLÅSS UNDER OGYNNSAMMA OMSTÄNDIGHETER

### 1. I mörkret

En karaktär som inte kan se i mörker, måste reducera sina chanser till anfall och parering med 75 %, om han/hon slåss i mörker. (gäller ej om karaktären hela tiden är i kontakt med sin motståndare, t ex vid brottning). Om hans/hennes anfall och parering i normala fall är under 75 %, träffar karaktären ändå på 01-05.

### 2. Liggande/stående på knä

En karaktär som har blivit omkullslagen, kan inte resa sig upp såtillvida han/hon inte lämnas ifred en hel stridsrunda. När han/hon slåss i detta läge måste karaktären halvera sin chans att träffa. OBS! Kämpens pareringar förblir oförändrade.

### 3. Rörliga mål

När någon använder projektilvapen eller kastvapen mot ett mål som rör på sig, flyger eller är delvis skymt, halveras chansen att träffa.

*Exempel:*
Anshelm den fruktansvärde försöker att träffa en mantikora som flyger i trätoppshöjd. Hans chanser att träffa med sitt armborst är 60 %, vilket när det halveras för att målet rör på sig, ger 30 %. Även detta värde måste halveras (monstret flyger ju), vilket ger 15 % chans att träffa. Till sist halveras även detta värde eftersom varelsen delvis är skymd av trätopparna, vilket ger Anshelm 7 % chans att träffa odjuret.

## H. VAD ANDRA SITUATIONER KAN HA FÖR EFFEKT

En karaktär kan ta skada ifrån andra saker än att slåss. Här följer ett par exempel på vad som kan skada en karaktär.

### 1. Fall

För varje tre meter, eller delar därav som en karaktär faller, tar han/hon en T6 i skada när han/hon slår i marken. Läder och linneharnesk samt besvärjelsen SKYDD absorberar del av skadan, men skyddspansar av metall gör inte det.

### 2. Eld

I de fall då en varelse befinner sig mitt i en eld, tar han/hon en T4 i skada varje stridsrunda han/hon befinner sig i elden. Skyddspansar och eller besvärjelsen SKYDD hjälper endast varelsen en runda, men besvärjelsen MOTSTÅ HETTA skyddar tills den slutar verka. En fackla gör endast en T6 i skada på en varelse, såtillvida inte han/hon/den/det misslyckas med att slå under eller lika med sin KRA × 5 med en T100, varvid varelsens (eventuella) hår och kläder fattar eld. Om detta inträffar, kommer varelsen att ta en T4 i skada varje runda tills han/hon/den/det slår under eller lika med sin KRA × 4, då det stackars kräket har lyckats släcka elden. I de fall varelsen vill försöka släcka elden, kan han/hon/den/det inte göra något annat än att försöka slå under sin KRA × 4.

En varelse som använder en fackla som vapen måste slå sin KRA × 3 eller lägre, med en T100, varje stridsrunda. I annat fall slocknar facklan.

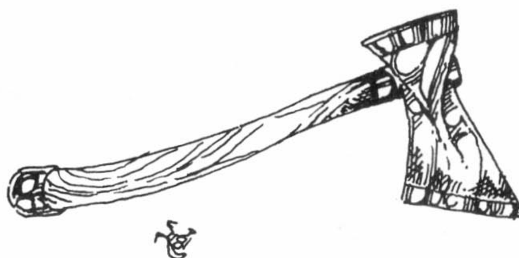
### 3. Hur man bär sig åt för att drunkna

En karaktär som befinner sig under vatten eller någon annan situation då han/hon måste hålla andan, kan detta så länge han/hon slår sin KRO × 5 med en T100 varje stridsrunda. När han/hon väl en gång misslyckats tar han/hon en T8 i skada varje stridsrunda, tills han/hon blir räddad eller dör.

## I. Konsekvenser av att bli skadad (frivillig regel)

Det är osannolikt att en karaktär eller ett monster kan stå och ta skada när han/hon/den slåss utan att det sker något annat med varelsen ifråga, när dess skadepoäng sakta reduceras till noll. Alltså kan du lägga till följande regler:

1. Varje gång en karaktär eller ett monster tar skada, vare sig det gäller ett eller tjugo poäng, måste den som sköter varelsen i fråga, slå under eller lika med karaktärens kvarvarande antal skadepoäng med en T20. Om det misslyckas, är varelsen oförmögen att företa sig något annat än att antingen falla till marken eller röra sig tre meter. Nästa stridsrunda får karaktären bete sig normalt igen.
2. en karaktär eller ett monster som har förlorat mer än hälften av sina skadepoäng faller till marken, såtillvida inte den som sköter varelsen slår under eller lika med varelsens kvarvarande skadepoäng med en T20. När varelsen en gång fallit, är den hjälplös och kan endast kräla omkring på marken. Om den som sköter varelsen (SL om det är ett monster) slår under eller lika med dess kvarvarande skadepoäng på en T20, eller om varelsen av någon anledning får sina sår läkta upp till den gräns då varelsen har mer än hälften av sina skadepoäng kvar, fungerar den som vanligt igen.



# III. MAGI

## A. INTRODUKTION

I fantasia finns det två sätt att med magins hjälp få under att ske. Bägge metoderna använder sig av karaktärens KRA för att utföra ting som normalt är omöjliga att utföra. De två metoderna är:

### A1. Ceremoniell magi

Denna art av magin innehåller ritualer och dagslånga ceremonier, som vanligtvis används för att tvinga andra varelser och/eller krafter att handla efter magikerns vilja. Denna grenen av magi är dessutom indelad i andebesvärjning (bindandet av demoner etc.), nekromantik (kontroll och uppväckande av döda), svartkonst (tillverkning av magiska föremål) och alkemi (tillverkning av magiska substanser).

### A2. Trollkonst

Trollkonst innefattar användandet av liturgiska sånger och/eller korta trollformler, för att få något att ske på magisk väg. Detta är den färdighet som vi till en början kommer att behandla, eftersom det är den färdighet som mest används av äventyrande magiker. Ceremoniell magi är oftast gamla magikers specialitet. De flesta alkemister, svartkonstnärer, döds och andebesvärjare är före detta äventyrande trollkarlar, som nu har dragit sig tillbaka.

## B. HUR MAN BLIR MAGIKER

En karaktär som har skapats enligt del 1 kan bli magiker genom att gå med i magikernas gille. Detta kan ske på följande sätt:

Karaktären blir antagen till Magikergillet om han/hon slår under eller lika med sin KRA + INT med en T100. För varje 100 silverpenningar karaktären skänker gillet, får han/hon dra av ett på tärningskastet. Karaktären anses ha samlat ihop sin INT gånger en T100 i början. En karaktär kan försöka bli antagen till gillet en gång per år (spelår).

## C. HUR MAN ANVÄNDER SIG AV MAGI

Låt mig först klargöra en viktig sak: EN TROLLFORMEL ÄR DET MAN ANVÄNDER SIG AV FÖR ATT FRAMSTÄLLA EN BESVÄRJELSE. Läs igenom föregående mening ett par gånger och upprepa den sedan för dig själv tills du kan den utantill.

Användandet av magi är en färdighet. Trollkarlar lär sig färdigheten att kasta besvärjelser av sitt gille. Dock är en viss trollformels utförande så pass skilt från användandet av andra trollformler att varje besvärjelse måste läras in och förbättras som om den vore en separat färdighet. En spelare lägger en besvärjelse genom att slå under eller lika med sin förmåga med trollformeln på en T100.

Om spelaren misslyckas med detta händer ingenting, och han/hon kan försöka med samma formel eller någon annan i nästa stridsrunda.

Om han/hon fumlar när han/hon försöker lägga besvärjelsen måste Spelledaren avgöra vad som hänt. Det ska vara så otrevligt för magikern som möjligt. VARSEBLIVNING kan ge missledande eller felaktig information, SKYDD skyddar fienden istället för magikern, etc.

Om spelaren slår ett superbt kast när han försöker använda trollformeln, fördubblas antingen räckvidden, den tillfogade skadan, besvärjelsens känslighet eller det som domaren anser vara lämpligt.

Det är möjligt att öka sin förmåga att använda en trollformel upp till 100 %, dock är 00 alltid fummel.

### C1. Vad besvärjelsen kräver av användaren

Varje besvärjelse suger kraft ifrån magikern som använder sig av den. Magikerns KRA minskas med en poäng per grad av den lagda besvärjelsen. Om magikerns KRA sjunker under noll, dör han/hon.

En magiker får tillbaka 1 poäng KRA för varje halvtimmes ordentlig vila, eller varannan timmes förflyttning och handling. Även en besvärjelse som inte lyckas kostar 1 poäng KRA.

### C2. Grader av effekt samt hur lång tid det tar att lägga en besvärjesle

Varje trollformel i tabellen nedan har flera grader. Den effekt en magiker kan få av högre grader förklaras i besvärjelsernas beskrivningar.

Att göra en tillräcklig kraftansamling för att använda de högre graderna tar tid. För varje grad av besvärjelsen dras det tillfälligt av en poäng i SKI för kommande runda. Högre grader är också svårare att använda. För varje grad över 1 reduceras chansen att lyckas med 10 %.

*Exempel:*
Tomas trollkarlen har en SKI på 15, och han önskar lägga en andra gradens ELD. Besvärjelsen kommer alltså fram vid SKI 13.

Den högsta graden av en besvärjelse som en Magiker får använda sig av, är lika med hans/hennes INT/2 (avrunda uppåt). Såtillvida kan Tomas trollkarlen, vars INT är 16, högst använda sig av en åttonde grads besvärjelse.

### C3. Att övervinna kraften hos ett mål

All magi som påverkar ett levande mål, som FÖRÄNDRA eller KONTROLLERA, måste föregås av att magikern övervinner offrets kraft på motståndsta-

bellen (jämför kraften hos bägge och slå en T100 enligt tabellen). Detta behöver inte göras om offret är villigt att motta besvärjelsen (vilket de flesta som mottar LÄK brukar var). Inte heller ett medvetslöst offer kan motstå en besvärjelse.

## C4. Memorering av trollformler

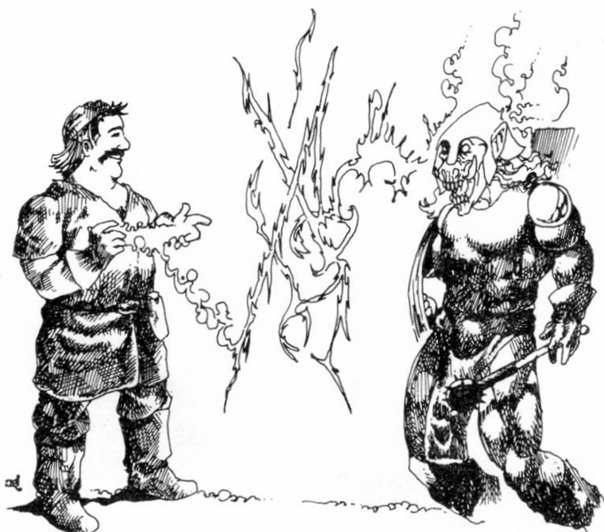
En trollkarl måste ha de trollformler han tänker använda i minnet. En trollkarl kan endast komma ihåg sin INT/2 (avrunda uppåt) stycken trollformler.

*Exempel:*
Tomas trollkarlen vars INT är 16 kan hålla 8 trollformler i minnet.

Alla andra trollformler som en trollkarl känner till måste han/hon ha nedskrivna i speciella böcker, så kallade trollformelsamlingar. Det tar en timme att memorera en besvärjelse. Om trollkarlen redan har så många besvärjelser i minnet som han/hon får ha, måste han välja ut en besvärjelse som han/hon glömmer bort.

Man kan läsa upp en besvärjelse direkt ifrån en bok, men då dröjer det en hel stridsrunda per grad innan trollformeln är slutförd. Det är även möjligt för en trollkarl att använda en annan trollkarls trollformelsamling, om han/hon slår sin INT eller lägre med en T100. Detta måste upprepas för varje trollformel som trollkarlen försöker använda. Om karaktären misslyckas med detta betyder det att han/hon inte kan förstå formlerna i boken. Varje magiker har nämligen sitt eget sätt att uttrycka en formel på.

# *D. TROLLKARLEN*



## D1. Grundträningen

Karaktärer som intagits i Magikergillet erhåller följande förmåner:

**1. Läs- o skrivkunnighet**
karaktären tränas upp till 50 % förmåga i denna färdighet om han/hon inte redan kan läsa och skriva.

**2. Fria trollformler**
karaktären tränas upp till sin INT × 3 (avrunda uppåt till närmaste 5 %) i fyra trollformler (fritt val).

**3. Memorering**
karaktären erhåller träning i den teknik som tillåter honom/henne att hålla sin INT/2 besvärjelse i minnet.

OBS! Det är endast medlemmar i Magikergillet som får lägga besvärjelser.

## D2. Hur man får högre KRA

En magiker behöver en hög KRA för att komma in i yrket, för att kunna lägga besvärjelser och för att kunna övervinna ett offers motstånd. Lyckligtvis är det möjligt för Magikern att öka sin KRA under loppet av sitt liv.

Var gång en Magiker lyckas övervinna ett offers motstånd, eller lyckas använda skapande magi som t ex ELD/KYLA, VÄGG eller LJUS/MÖRKER, har hans/hennes kraft ansträngts och har därför en chans att stiga.

Magikern får ett extra KRA-poäng om han/hon slår (25 minus nuvarande KRA) eller lägre med en T20. Detta kan bara försökas en gång efter varje äventyr, inte en gång för varje lyckad besvärjelse. Ökningen kommer efter en veckas vila om äventyret ifråga är en del av en kampanj.

*Exempel:*
Trollkarlen Tomas har hamnat i strid med ett par varelser. Han kan STÖT till 45 % och försöker med det, man han slår 63 varpå han misslyckas. Eftersom fienden har kommit alldeles för nära för att Tomas skall trivas, använder han sig av LYFT, vilken han kan till 60 %, och Tomas slår 37. Tomas lyfter från marken. Strax därpå använder Tomas ELD och slår 22. Med en förmåga på 60 % lyckas han återigen. Till sist, efter striden, använder han sig av HELA på 70 %, och slår 63 %. Återigen lyckas vår tappre hjälte.

Tomas lyckades med tre av sina fyra försök. Efter äventyret ser Tomas efter om han har blivit bättre på att använda sig av någon trollformel.

Tomas slår för de besvärjelser han lyckats lägga. För LYFT behöver han 100—60 = 40. Spelaren slår 38 och har nu 65 % förmåga på LYFT. För ELD/KYLA behövs det också 40, och han slår 21. Även där ökar Tomas 5 %. För att öka förmågan på HELA/SKADA behöver Tomas 30, och slår 65. Han står alltså kvar på 70 % på den trollformeln.

Eftersom Tomas använde sig av ELD, har han chans att öka sin KRA. Tomas chans är lika med 25—17 = 8, vilket han inte lyckas slå med en T20. Bättre lycka nästa gång.

## D3. Att förlora kraft

Vissa delar av den ceremoniella magin, som t ex svartkonst och nekromantik, tar bort KRA från de som sysselsätter sig med det.

## D4. Trollkarlens stav

En trollkarl kan betala en svartkonstnär för att tillverka en stav. Ritualen tar ungefär ett år av trollkarlens tid, och han måste betala för svartkonstnärens uppehälle och utgifter (omkr. 2000 silverpenningar varje månad. Trollkarlen kan inte sysselsätta sig med något annat under den tiden. Han/hon måste vara med om varje steg i ritualen, och i den slutgiltiga ceremonin förlorar trollkarlen ett poäng av sin KRA (för gott).

Staven fungerar som ett KRA lager som trollkarlen kan använda vid behov. Staven erhåller en KRA som är lika stor som trollkarlens (efter ritualen), och som kan användas istället för trollkarlens kraft i syfte att lägga besvärjelser. Den får tillbaka sin KRA på samma sätt som trollkarlen. Om staven dras ned till noll i KRA vittrar den sönder och dör. En trollkarls stav tål 20 skadepoäng och gör en T6 extra i skada på det den träffar om stavens KRA övervinner offrets KRA. Detta drar ett poäng från stavens KRA. Om staven bryts i strid, vittrar den sönder och dör. Man kan lägga besvärjelserna SKYDD och MOTMAGI på en stav.



## D5. Att få nya trollformler

Trollkarlar kan skaffa sig nya trollformler genom att köpa dem till de priser som finns på listan över trollformler från någon annan trollkarl, eller genom att studera trollformeln en spelmånad samt lyckas slå INT + KRA eller lägre med T100 (även det en gång per trollformel). Ett lyckat slag innebär att trollkarlen har forskat fram den besvärjelse han ville ha. Nyinlärda trollformler, vare sig man fått dem genom inköp eller forskning, kan sedan användas med en chans som är lika med trollkarlens INT × 3 (avrunda till närmaste 5 %). Om trollkarlen vill uppfinna en ny besvärjelse, måste spelaren först få den godkänd utav spelledaren, varefter karaktären måste forska kring trollformeln i sex spelmånader. Varje spelmånad måste han/hon lyckas med att slå sin INT + KRA eller lägre med T100. Tiden förlängs med en månad för varje misslyckat kast.

## D6. Användandet utav vapen

Ingen trollkarl eller annan magiker kan under normala omständigheter överstiga sin SKI × 4 (avrunda uppåt till närmaste 5 %) i någon färdighet, annat än i de lärdes färdigheter.

*Exempel:*
Tomas skulle med en SKI på 15 ha en gräns på 4 × 15 = 60 %.

När trollkarlen har nått denna gräns, kan han endast förbättra färdigheten i fråga om han/hon slår under eller lika med sin INT med en T100 (om detta värde skulle bli högre än den normala chansen för att stiga gäller inte denna regel). Denna begränsning bygger på magikerns behov av att koncentrera sig på intellektuella sysslor, och hans/hennes oförmåga att få någon tid över för vapenlek och annan träning.

Trollkarlar börjar spelet med träning på ett enhandsvapen vid sidan av sin dolk och stav. Vanligtvis är en trollkarl utrustad med en stav eller ett svärd, samt en dolk. Det händer dock att muskulösa magiker byter ut svärdet mot en yxa eller en spikklubba. Trollkarlens förmåga med alla tre vapnen är lika med hans/hennes förmåga med de fyra trollformler han/hon dessutom får lära sig i början. Alla andra vapen hanterar trollkarlen i början likt en karaktär från del 1. Magiker kan endast bära läderpansar och de måste själva köpa det. Det är dessutom omöjligt för en magiker att lägga en besvärjelse om han/hon bär på vapen av järn.

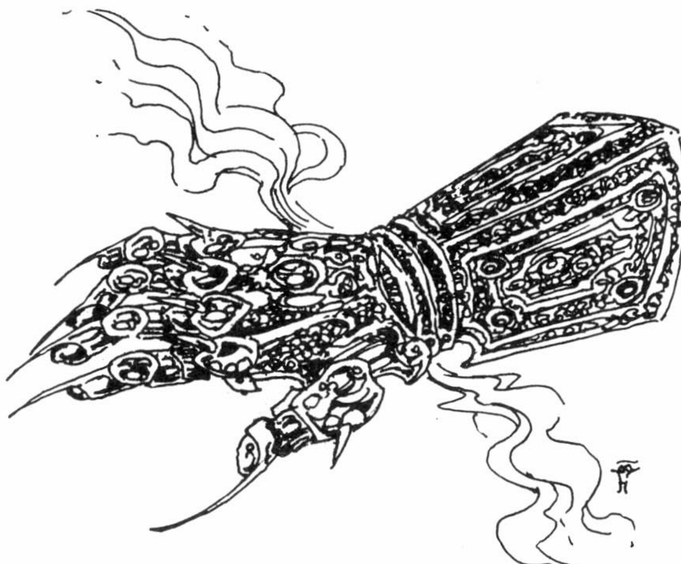
# E. TROLLFORMLER

## E1. Allmänna uppgifter om magi

**1. Besvärjelsens räckvidd**
Om inget annat anges har besvärjelsen en räckvidd på 120 m.

**2. Användning i strid**
En trollkarl kan försöka med en besvärjelse per stridsrunda.

**3. Varaktighet**
En besvärjelse kan träda i kraft genast, vara under en stridsrunda, tio stridsrundor eller tio minuter.



## E2. Tabell över besvärjelser

| Besvärjelse | Kostnad |
|---|---|
| Antimagi | 1000 silverpenningar |
| Beskyddare | 2000 sp |
| Blixt | 2000 sp |
| Eld/Kyla | 1500 sp |
| Frammana/Skicka bort elementar | 2000 sp Per elementar |
| Försegla/Öppna | 1500 sp |
| Förändring | 2000 sp |
| Illusion | 2000 sp |
| Kontrollera | 2000 sp |
| Ljus/Mörker | 1000 sp |
| Lyft | 1500 sp |
| Hela/Skada | 1000 sp |
| Motståndskraft | 2000 sp |
| Osynlighet | 3000 sp |
| Skingring | 1000 sp |
| Skydd | 1000 sp |
| Stöt | 1000 sp |
| Syn | 3000 sp |
| Tankeöverföring | 2000 sp |
| Teleportera | 3000 sp |
| Varseblivning | 2000 sp |
| Vägg | 1500 sp |
| Vässa/Förslöa | 1000 sp |
| Öka/Minska | 2000 sp |

## E3. Beskrivning av besvärjelser

### ANTIMAGI
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: 5 min**

Denna trollformel placerar en magisk sköld omkring målet för besvärjelsen. Graden av inkommande magi måste övervinna ANTIMAGIns grad på motståndstabellen. Om det lyckas innebär det att den anfallande besvärjelsen har tagit sig igenom skölden. Den måste dock fortfarande övervinna offrets KRA i vanlig ordning. Om besvärjelsen inte lyckas ta sig igenom skölden, studsar den tillbaka mot den anfallande magikern. ANTIMAGI skyddar sitt mål och allt det bär på.

Om varelsen eller föremålet som är skyddat av ANTIMAGI redan har besvärjelsen SKYDD lagd på sig, måste graden på ANTIMAGIN först övervinna SKYDDsbevärjelsens grad på motståndstabellen, för att den ska kunna fungera. Om det lyckas, arbetar bägge besvärjelserna tillsammans.

### BESKYDDARE
**Räckvidd: beröring**
**Varaktighet: permanent**

BESKYDDARE bildar en skyddande kub runt magikern eller annan person/föremål som behöver bevakning, eller beskydd. En volym på 27 $m^3$ kan bevakas på detta sätt. Beskyddare bildas med 9 stenar, som sprids ut i en förberedande ritual. Endast den som lägger besvärjelsen kan avlägsna beskyddarna. De kan dock SKINGRAS.

Beskyddarna fungerar som en ANTIMAGI och en STÖT. All magi och alla föremål som passerar åt endera hållet genom beskyddarnas fält, måste övervinna en första gradens ANTIMAGI eller motta en första gradens STÖT. För var grad över den första kan magikern lägga till 3 m på någon ledd.

### BLIXT
**Räckvidd: 60 m**
**Varaktighet: omedelbar**

Den här besvärjelsen skapar en blixt som slår ut från magikern mot det mål som är närmast framför honom/henne. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär på den största mängden metall. Blixten gör T6 i skada/grad. Bepansring absorberar INTE denna skada.

### ELD/FROST
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: omedelbar**

För var grad gör denna besvärjelse T6 i skada på allt inom en cirkel med 1 meter i diameter. Vid högre grader kan trollformeln skapa flera eldar/köldknäppar (med 1 m diameter och T6 i skada), eller kombinera dem till en liten eld som gör stor skada.

*Exempel:*
Tomas lägger en 6 gradens ELD. Han kan nu antingen få en eld med 1 m i diameter, vilken gör 6T6 i skada, eller 6 stycken små eldar, vilka gör T6 i skada, eller någon kombination utav ovanstående.

Skadan kan absorberas av bepansring och SKYDDs besvärjelsen, men ANTIMAGI har ingen verkan. Besvärjelsen varar endast en SR, såtillvida inget brännbart antänds. Om så är fallet, fortsätter brasan att brinna enligt de vanliga reglerna för eld.

Frost kan användas till att släcka eldar, men har ingen verkan på Salamandrar eller Drakar.

### FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR
**Räckvidd: 12 m**
**Varaktighet: 10 SR**

Denna besvärjelse kallar fram en viss sorts elementar (beskrivna nedan). En magiker måste bestämma vil-

ken sorts elementar han lär sig att mana fram. Alla frammanade elementarer har 3T6 KRA, 3T6 SKI och T6 STO per grad. De saknar INT och måste styras med trollkarlens fulla uppmämrksamhet. Alla elementarer kan påverkas av magi, och är immuna mot gift. Deras skadepoäng är lika med deras STO. Förutom dessa punkter besitter varje enskild typ av elementar sina egna förmågor.

**LUFT-Sylfen**

En Sylf är en virvelvind, vilken ibland formar sig till en genomskinlig människoliknande skepnad. Den kan:

1. Förflytta sig med en hastighet av 36 m/SR, om den inte bär på någonting. 144 m/SR om den rör sig med full hastighet.
2. Bära ett föremål 30 m genom luften på 1 SR. Den kan bära 6 poäng i STO/grad.
3. Bära meddelanden nedskrivna på ett papper, 100 m på 1 SR.
4. Kasta omkull 3 poäng i STO/grad
5. Styra ett projektilvapen eller kastat vapen. Träffchansen ökar då med 5 %/grad, och skadan med T3 extra/grad.
6. Skadas ej av materiella vapen, inte ens om de har besvärjelsen VÄSSA lagd på sig.
7. Förstöra en Salamander genom att jämföra sin grad med Salamanderns grad på motståndstabellen, och lyckas med kastet.

**ELD — Salamandern**

En Salamander ser vanligtvis ut som en ödleliknande skepnad gjord av eld. Även om den hålls kvar på samma plats av sin herre, är den aldrig helt stilla. Den kan:

1. Svepa in ett mål i flammor, varvid den gör en T6 i skada/grad. Bepansring och besvärjelsen SKYDD skyddar mot anfallet.
2. Tända eld på föremål den vidrör (brännbara), så att de brinner för egen maskin.
3. Kan skadas av materiella vapen, men tillfogar i sin tur T6 i skada/grad på vapnen.
4. Absorbera flammor från andra källor, i syfte att läka sina skador (slå skador men räkna det som antalet läkta skadepoäng).
5. Förstöra en Sylf genom att jämföra sin grad med sylfens på motståndstabellen, och lyckas med kastet.
7. Får ett metallvapen att göra en T6 extra i skada/grad (genom att hetta upp det). Detta tillfogar dock T6/grad i skada på vapnet.
8. Förflytta sig 24 m/SR om den håller full hastighet.

**JORD — Gnomen**

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad. Den kan:

1. Slåss, varvid den gör T4 i skada/grad.
2. Skadas av materiella vapen. Anfallaren måste dock slå sin KRA × 5 eller lägre med T100 om han träffar, för att inte vapnet skall ta samma skada som det åsamkat gnomen.
3. Tala om i vilken riktning närmaste metallfyndighet befinner sig. Magikern måste dock bestämma vilken sorts metall det skall röra sig om.
4. Kan förstöra en Undin genom att jämföra sin grad med undinens på motståndstabellen, och lyckas med kastet.
5. Ömsesidigt förinta skadepoäng hos sig själv och en Salamander tills en av dem är upplöst.
6 .Förflytta sig 24 m/SR när den färdas med full hastighet.

**VATTEN — Undinen**

En undin uppträder som ett torn av vatten, och ibland som en underbart vacker kvinna. Hon kan:

1. Svepa in ett mål för att dränka det, varvid hon gör T8 skadepoäng/SR. Varje SR får offret försöka ta sig ut ur undinens grepp genom att jämföra sin STY med Undinens STY på motståndstabellen. Offret måste dock först slå sin KRO × 5 eller lägre för att hålla andan, och inte drunkna.
2. Skadas av materiella vapen, men tar bara halv skada. Undinen kan inte spetsas.
3. Bära ett föremål/person genom vatten, med samma begränsning och hastighet som en Sylf i luften.
4. Skölja bort en Gnom genom att jämföra sin grad med Gnomens grad på motståndstabellen, och lyckas med kastet.
5. Ömsesidigt förinta sina och en Salamanders skadepoäng, tills en av dem är upplöst.
6. Hjälpa ett vapen att fungera under vatten, som om det vore på land.
7. Förflytta sig 36 m/SR i vatten, och 6 m/SR på land.

Den som använder sig av denna besvärjelse kan också försöka skicka bort en elementar av samma typ som han/hon kan frammana. För att besvärjelsen skall fungera måste dock besvärjelsens grad övervinna elementarens på motsståndstabellen.

*Exempel:*

Tomas känner till FRAMMANA/SKICKA BORT SALAMANDER. En femte gradens Salamander frambesvärjs och skickas mot hans sällskap. Han lyckas lägga en SKICKA BORT SALAMANDER av tredje graden. Tomas hade nämligen lite ont om KRA just nu. Han måste alltså jämföra graden på sin besvärjelse med Salamanderns grad på motståndstabellen. Det ger 40 % chans. Tomas slår 27, Salamandern försvinner.

## FÖRSEGLA/ÖPPNA
**Räckvidd: beröring**
**Varaktighet: 15 min**

Denna besvärjelse binder samman kanterna på två icke-levande föremål som inte rör sig, och som passar ihop. Några exempel: Dörr-Dörrkarm, lock på en låda, svärd i en skida etc. De två föremålen blir till ett, och kan inte skiljas åt så länge besvärjelsen verkar. Föremålen kan naturligtvis slås isär eller förstöras. En FÖRSEGLING lägger till 20 skadepoäng till de som föremålet redan har.

ÖPPNA öppnar olåsta dörrar och askar, samt får svärd att hoppa ur skidan och falla till marken. Den motverkar också en FÖRSEGLING om graden av ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på motståndstabellen.

Varje grad av besvärjelsen lägger antingen på 15 min på varaktigheten, eller 20 poäng extra till det förseglade föremålets skadepoäng.

## FÖRÄNDRA
**Räckvidd: 30 m**
**Varaktighet: 15 min**

Denna besvärjelse påverkar 3 poäng i STO hos ett mål om den övervinner offrets KRA. För varje grad över den första påverkas ytterligare 3 poäng av offrets STO. För att besvärjelsen överhuvudtaget skall fungera, måste besvärjelsens grad vara så hög att hela offret påverkas. Den kan även användas mot icke-levande föremål under samma förutsättningar. Trollformeln förändrar målet (som kan vara magikern själv) till en annan form. Den nya formen måste tillhöra samma rike (djur, växt eller mineral) som det ursprungliga målet.

*Exempel:*
Ett troll kan inte förändras till en svamp, men det kan förändras till en groda. Grodan kommer dock att ha samma attribut som trollet inklusive STO.

Trollformeln ändrar endast målets form, inte dess grundattribut. Det kan alltså inte användas till att förändra bly till guld, eller liknande.

Besvärjelsens offer kan inte använda eventuella attribut hos den nya formen. Trollet skulle inte kunna andas eld om det förvandlades till en drake, men det skulle kunna använda alla rent kroppsliga förmågor t ex flyga (eller åtminstone hoppa lite).

Varje grad av denna besvärjelse kan användas till att påverka flera små, istället för ett stort föremål.

## ILLUSION
**Räckvidd: 30 m**
**Varaktighet: 5 min**

Denna trollformel tillåter magikern att bygga upp en bild av ett föremål, som kan ha 3 poäng i STO per grad. Denna avbild är enbart visuell d v s den saknar ljud, lukt, kan inte beröras och är smaklös. Den försvinner inte vid beröring, men saknar helt massa och materia, varvid avbilder på ett ganska uppenbart sätt kan avslöjas som illusioner. Den används vanligtvis för att skapa avbilder av väggar, människor, etc. Magikern måste koncentrera sig helt på illusionen om den ska kunna röra på sig.

## KONTROLL
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: 10 SR**

Den som använder sig av denna trollformel måste övervinna målets KRA. Varje grad av besvärjelsen tillåter magikern att kontrollera en intelligent varelse.

*Exempel:*
En andra gradens KONTROLL låter magikern kontrollera 2 varelser.

Den kan inte användas mot ointelligenta djur. Varje anfall görs separat. I de fall då magikern vill att offret skall utföra något annat än att falla ihop, måste han/hon koncentrera sig helt på besvärjelsen, varvid han/hon inte får använda några andra besvärjelser. Inte heller får magikern i sådana fall röra sig snabbt, tala annat än långsamt och i korta meningar. Under den tid som magikern koncentrerar sig, får han/hon full kontroll över offrets ord och handlingar. Om trollkarlen tvingas att slåss eller koncentrera sig på något annat, faller offret i djup sömn.

Ett insomnat offer återhämtar sig från medvetslösheten samt återfår kontrollen över sig själv så snart han/hon slagit sin KRO eller lägre med T100. Ett försök att vakna får göras per stridsrunda.

## LJUS/MÖRKER
**Räckvidd 120 m**
**Varaktighet: 5 min**

Denna besvärjelse belyser en sfär med 3 meters radie. Varje grad över den första ökar radien med ytterligare 3 meter. Ljusstyrkan är som hos en fackla. Besvärjelsen måste läggas på ett föremål eftersom ljuset inte hänger fritt i luften.

Mörker avlägsnar allt ljus inom ett område som är lika stort som ljusbesvärjelsens. Området vilar i totalt mörker. Ingen kan se något i området, inte ens om en fackla eller lampa finns inom området.

## LYFT
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: 5 min**

Varje grad av den här besvärjelsen påverkar 3 poäng i STO hos en varelse eller ett föremål. Om besvärjel-

sens effekt är lika stor som eller högre än målets STO, kan magikern lyfta föremålet och förflytta det genom luften. Magikern kan lägga besvärjelsen på sig själv, varvid han använder sig av trollformeln för att flyga. Föremålet ifråga håller en hastighet av 24 m/SR. Varje grad utöver det antal som behövs för att flytta målet ifråga ökar målets hastighet med 6 m/SR.

Om föremålet inte vill lyftas måste magikern övervinna målets KRA.

Trollformeln kan även användas för att bromsa upp ett fallande föremål som är för stort för att besvärjelsen skall kunna lyfta det. För varje grad besvärjelsen understiger vad som krävs för att lyfta målet, blir fallhöjden 3 meter. Trollformeln saknar effekt när skillnaden är större än fyra grader.

*Exempel:*
Ett föremål med STO 13 faller 10 meter. Graden av det LYFT som används är 4. Fallhöjden räknas alltså som 3 meter (skillnaden = (4×3—12=1, 1×3=3 meter). Om magikern däremot hade använt ett andra gradens lyft vore skillnaden 4 grader, varvid föremålet faller 10 m hur som helst.

Besvärjelsen kan även förflytta fordon som vagnar och slädar utmed marken om en grad används för varje 6 poäng i STO hos föremålet.

## HELA/SKADA
**Räckvidd: beröring**
**Varaktighet: omedelbar**

För varje grad som används av den här besvärjelsen läks T6 skadepoäng hos målet, om dessa förorsakats av sår, slag, eld, STÖT, BLIXT eller syra. Det hjälper inte mot gift eller sjukdom.

SKADA gör T6 i skada per grad som används, (om offrets kraft övervunnits) annars sker ingenting.

## MOTSTÅNDSKRAFT
**Räckvidd: beröring**
**Varaktighet: 5 min**

Varje grad som används av denna besvärjelse minskar skadan som annars skulle tagits av hetta/kyla med 1 poäng. Om den skyddade varelsen träffas av mer än ett anfall med hetta/kyla under en SR, minskas den skada som varje anfall tillfogar med 1 poäng per grad.

*Exempel:*
Thorild träffas av en salamanders anfall som gör 5 poäng i skada, en 7 poängs FROST besvärjelse och en drakes flammor som tillfogar ytterligare 10 poäng i skada. Tillsammans ger detta 22 poäng. Om nu Thorild har lagt en 3 poängs MOTSTÅNDSKRAFT på sig själv, blir skadan endast 13 poäng ((5—3)+(7—3)+(10—3)=13).



## OSYNLIGHET
**Räckvidd: beröring**
**Varaktighet: 5 min**

Varje grad av denna besvärjelse gör 6 poäng i STO osynligt hos en person eller ett föremål. Dess effekt kan läggas på ett antal föremål/personer vars sammanlagda STO inte överstiger besvärjelsens grad×6. Besvärjaren måste koncentrera sig helt på besvärjelsen, och han/hon kan inte göra mer än att gå samt prata. Om den osynlige slåss eller använder sig av magi bryts besvärjelsen, liksom sådant som att ramla ned i gropar och att kämpa sig fram utmed oländiga stigar.

## SKINGRING
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: omedelbar**

Denna besvärjelse används för att bli av med effekterna (bra eller dåliga) av en besvärjelse som LYFT, VÄSSA/FÖRSLÖA VAPEN, etc. Liksom ANTIMAGI måste den övervinna den andra besvärjelsens grad. Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en speciell besvärjelse (om magikern inte vet exakt vilken besvärjelse det rör sig om, kan det t ex räcka med att säga: ''Ta bort den besvärjelse som får Virgil att gå som en zombie''.), och om målet skyddas av ANTIMAGI måste besvärjelsen ta sig igenom skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka.

Besvärjelsen kan även läggas på en varelse som försöker få iväg en besvärjelse, i syfte att hindra honom/henne ifrån att få iväg den. Detta kan meddelas i avsiktsförklaringsfasen genom att magikern säger t ex: ''Jag kastar en tredje gradens SKINGRING, för att hindra den fientlige trollkarlen från att lägga den besvärjelse han just försöker lägga''. Räkna alltid ut effekten av en SKINGRING först.

## SKYDD
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: 5 min**

Denna besvärjelse fungerar likt bepansring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sååna övervinnas för att att SKYDD skall fungera. Om detta lyckas fungerar bägge besvärjelserna parallellt.

## STÖT
**Räckvidd: 13 m**
**Varaktighet: omedelbar**

Detta är en magisk ljusstråle som magikern riktar mot ett mål. För varje grad tar målet T6 i skada. Bepansring eller SKYDD kan dra bort skada.

## SYN
**Räckvidd: 120/30 m**
**Varaktikhet: 10 SR**

Magikern kan med den här besvärjelsen se vad som händer i något område han/hon är bekant med och som befinner sig inom 120 m. Magikern kan se och höra allt som försiggår inom området ifråga. Om magikern önskar se in i ett område som han/hon inte är bekant med måste området befinna sig inom 30 m. För varje grad över den första kan magikern se en dag bakåt i tiden. Om magikern vidrör ett föremål, kan han/hon mottaga en syn som visar tidigare ägare eller hur man använder föremålet. Varje grad låter magikern se en ägare eller ett sätt att använda föremålet.

Varje grad ger även 10 % chans att få reda på det eller de ord som aktiverar ett magiskt föremål. Magikern kan dock försöka detta endast en gång per föremål. När hans/hennes förmåga har stigit 5 % kan han försöka ännu en gång.

Om magikern lägger någon annan besvärjelse upphör SYN att verka.

## TANKEÖVERFÖRING
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: 10 SR**

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller ej (det spelar ingen roll). Endast ytliga tankar och känslor kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen sker helt ljudlöst.

## TELEPORTERA
**Räckvidd: beröring**
**Varaktighet: omedelbar**

Varje grad låter magikern transportera 3 poäng i STO till en plats han känner väl, högst 100 m bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan det transporteras ytterligare 1000 m. Om målet inte vill transporteras måste magikern övervinna dess KRA. I de fall magikern fumlar med denna besvärjelse tar han/hon omedelbart T6 i skada per grad (han/hon transporterar av misstag iväg diverse delar av sin egen kropp).

## VARSEBLIVNING
**Räckvidd: 60 m**
**Varaktighet: 1 SR**

Magikern specificerar först något han/hon vill leta efter, som t ex en fälla, en hemlig dörr, guld, en trappa, främmande tankar, etc. Denna besvärjelse ger sedan magikern riktningen till det föremål av den valda typen som ligger närmast. Varje grad låter magikern få reda på riktningen till en sak.

*Exempel:*
Tomas trollkarlen lägger en andra gradens VARSEBLIVNING. Han kan då ta reda på riktningen till de två närmaste fällorna, eller den närmaste fällan och den närmaste hemliga dörren.

## VÄGG
**Räckvidd: 12 m**
**Varaktighet: 5 min**

Denna besvärjelse drar upp en vägg ur marken eller ett stengolv. Stenväggen kan dras fram var som helst inom 12 m och är 1×3×3 m. Varje grad över den första lägger till 1 m på valfri ledd. Väggen har 10 skadepoäng per kubikmeter.

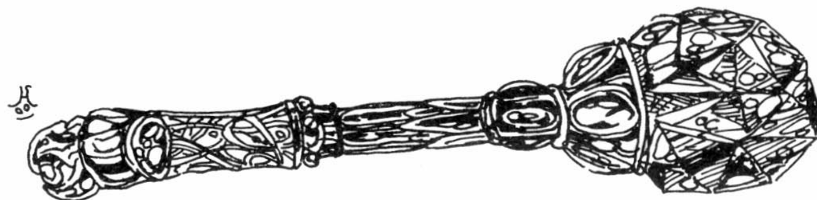
## VÄSSA/FÖRSLÖA vapen
**Räckvidd: 120 m**
**Varaktighet: 5 min**

Denna besvärjelse ger +/—5 % på ett vapens chans att träffa och +/—1 poäng till den skada ett vapen tilfogar sitt mål per grad. Effekten kan fördelas på ett godtyckligt antal vapen.

*Exempel:*
Tomas trollkarlen lägger en femte gradens VÄSSA. Han kan antingen lägga 25 % extra på ett vapens chans att träffa samt öka den skada det tillfogar med 5 poäng, eller sprida effekten på fem vapen varvid varje vapen får 5 % extra chans att träffa och gör 1 poäng extra i skada.

## ÖKA/MINSKA
**RÄckvidd: beröring**
**Varaktighet: 5 min**

Varje grad ökar/minskar målets STY, KRO, STO eller SKI med ett poäng. För att minska ett måls värde måste magikern dock först övervinna målets KRA.



# IV. STORA OCH SMÅ VARELSER

Din karaktär från Del 1 har växt upp i ett området där det bara fanns alldagliga (?) monster som björnar, vargar och intelligenta babianer. Vår Magiska värld fantasia har fler sorters innevånare än dessa. Detta kapitel kommer att beskriva några få av dessa varelser och i vilket förhållande de står till den övriga världen.

Varje varelse beskrivs enligt följande mönster.

**Beskrivning**
— Denna punkt ger en allmän beskrivning av varelsens utseende, beteende och förekomst.
**STO**
— Ett tärningskast som ger varelsens STO. Detta värde används även för skadepoäng och, om det behövs STY.
**INT**
— Ett tärningskast som visar varelsens INT i jämförelse med en människas normala 3T6.
**SKI**
— Ett tärningskast som ger varelsens SKI, som kommer till användning i strider och om varelsen duckar.
**KRA**
— Ett tärningskast som ger varelsens KRA, vilket är viktigt om magi används. KRA anger även varelsens tur.
**Attacker**
— Anger vilka vapen eller naturliga anfallsmetoder varelsen använder sig av, dess chans att träffa och den skada anfallet tillfogar.
**Färdigheter**
— Upp till 5 färdigheter anges här. Spelledaren uppmuntras att lägga till fler.
**Förflyttning**
— Varelsens förmåga att röra sig uttryckt i meter per stridsrunda.
**Bepansring**
— Anger vilken typ av skydd varelsen har och hur mycket skada det absorberar.
**Spec**
— Speciella anfallsmetoder och beskrivning av annorlunda företeelser hos varelsen.
**Skatter**
— Här anges vad varelsen tycker om i skattväg. Se kapitel V.
**Spelarkaraktär**
— Några få av dessa varelser kan användas som karaktärer. Detta stycke ger lite information om hur man skapar en av dessa speciella karaktärer.

Innan du läser beskrivningarna på dessa varelser bör du komma ihåg att den värsta motståndare en spelare kan råka på är andra äventyrare med alla de färdigheter, kunskaper och besvärjelser som han/hon själv har.



## ALVER

**Beskrivning**
Alver är långlivade, finlemmade skogsbor. Unga alver drar ofta ut på äventyr bland människorna, men drar sig tillbaka när de mognat. Pilbågen är deras favoritvapen. Alver hatar Troll och föraktar Dvärgar och svartalfer.

**STO** — 2T6 + 2
**INT** — 4T6
**SKI** — 3T6 + 2
**KRA** — 3T6

| Färdigheter | % |
|---|---|
| Röra sig ljudlöst | 75 |
| Gömma sig | 75 |
| Finna dolda ting | 75 |
| Lystra | 75 |

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Pilbåge | 60 | T6 + 1 |
| Svärd | 50 | T8 + 1 |
| Sköld | 50 | |

**Förflyttning**
27 m/SR
**Bepansring**
2 poängs läderbrynja

**Spec**
Alver är av naturen magiker. De använder sig dock aldrig av besvärjelser med lång räckvidd, såsom STÖT, ELD och BLIXT. De litar hellre till sina pilbågar. De kan endast memorera 1/4 av sin INT besvärjelser därför att de inte, likt vanliga magiker, har tränat minnesteknik. De kan däremot stiga över sin SKI × 5 i förmåga med alla färdigheter.
**Skatter**
Alver sätter stort värde på smycken och magiska föremål. Dessa har de alla fått från Dvärgarna. Alver som påträffas utanför sitt samhälle bär på T20 silverpenningar. De kan även ha ett magiskt föremål om deras KRA eller lägre slås med T100. Om han/hon har ett magiskt föremål är det ett som alven har användning för. Om det är möjligt använder alven föremålet mot eventuella fiender.
**Spelarkaraktärer**
Alver kan spelas som karaktärer. STY = 2T6 + 3, KRO = 3T6, STO är som ovan. Alver är finlemmade och smidiga. Alver börjar spelet med en krigares förmåga med pilbåge och en fredlös förmåga med Röra sig ljudlöst, Gömma sig, Finna dolda ting och lystra. Karaktären är även magiker enligt ovan. En alvkaraktär kan även välja att försaka sin båge för att bli en riktig magiker men får då även en magikers alla begränsningar.

## DEMONER

Beskrivning

Detta är frammanade väsen som hämtats till detta plan genom ritualer. De ser i grunden mänskliga ut.

**STO** — 2T6 + 6
**INT** — 3T6
**SKI** — 3T6
**KRA** — 3T6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Klor | 50 | T8 |
| Bett | 50 | T6 |

| **Färdigheter** | % |
|---|---|
| Lystra | 75 |
| Finna dolda ting | 60 |
| Röra sig ljudlöst | 50 |
| Gömma sig | 50 |
| Hoppa | 60 |

**Förflyttning**
24 m/SR

**Bepansring**
2 poängs hud

**Spec**

En demon har alltid T6 + 1 demoniska företeelser som tas ifrån nedanstående tabell. Slå T20 för att ta reda på vilka företeelser som demonen har. Om något slås flera gånger, kan du antingen slå om eller lägga ihop effekten hos företeelsen. Det är upp till dig som är SL. Träffar man på ett större antal demoner kan antingen alla vara likadana eller så kan de vara olika. Även detta är upp till domaren.

**Tabell över demoniska företeelser**

1. + 6 poängs hud
2. + 10 i STO
3. + 10 i SKI
4. + 10 i KRA
5. Krabbklor i stället för händer. + 6 i skada
6. Extra stark, + 6 i skada
7. Vingar, flygförmåga 36 m/SR
8. Brinnande kropp, + 2T6 i skada. Immun mot eld
9. 3 gradens VARSEBLIVNING med — 70 % förmåga
10. Immun mot besvärjelser
11. Immun mot förtrollade vapen
12. 3 gradens KONTROLL, 70 % förmåga
13. Kameleont, + 40 % på färdigheten Gömma sig
14. Kattfötter, + 40 % på färdigheten Röra sig ljudlöst.
15. Fladdermusen, + 25 % på färdigheten lystra.
16. Skarpa ögon, + 30 % på färdigheten Finna dolda ting
17. Känguruben, + 30 % på färdigheten Hoppa.
18. Svans med gadd, T6 i skada. + 3T6 om gadden tränger igenom bepansringen.
19. Kan gå igenom väggar.
20. Slå en gång extra på tabellen.

**Skatter**

Demoner har inga egna skatter. De vaktar bara andras.

## DRAKAR

**Beskrivning**

Drakar är stora flygande ödleliknande varelser som andas eld eller gift, och de ÄLSKAR skatter. De är individualister och själviska. De ger aldrig bort något frivilligt. Den som stjäl något ifrån en drake, har skaffat sig en fiende för resten av sitt (korta) liv. Drakar lever mycket länge.

**STO** — 4T6 + 30
**INT** — 3T6 + 6
**SKI** — 3T6
**KRA** — 2T6 + 12

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Spruta eld | 60 | 3T6 *) |
| klor | 50 | 4T6 |
| Bett | 50 | 2T8 |
| Vingslag | 50 | Välter målet |
| Svans | 60 | Välter målet |

*) till alla inom en 60 m lång kon, som är 3 m vid basen

| **Färdigheter** | % |
|---|---|
| Flyga | 90 |
| Finna dolda ting | 80 |
| Hoppa | 75 |
| Lystra | 75 |

**Förflyttning**/SR — 30 m till fots. 60 m flygande

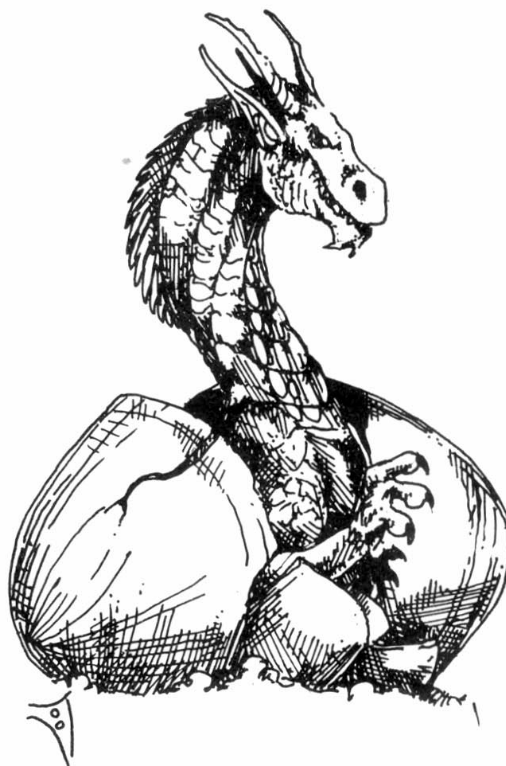
**Bepansring** — 10 poängs hud

**Spec**

Elden kan bytas ut mot gift som gör 3T6 i skada på alla inom ett 3 × 3 × 3 m moln. Draken har även möjlighet att kunna sin INT stycken besvärjelser, med en förmåga på 6 × INT. Drakar är immuna mot eld (gift om den tillhör den giftsprutande sorten).

**Skatter**

En drakes skatthög innehåller dess STO × 100 silverpenningar i skatter.



## DVÄRGAR

**Beskrivning**
Dvärgarna är en kort och stark underjordisk ras som ständigt söker efter jordens skatter. Dvärgar hatar alla skattsamlande drakar, främst därför att han/hon vill ha skatten själv. De är suveräna på att använda yxa och armborst. De hatar svartalfer och misstror alver och troll. De drar sig för att beblanda sig med människor.

**STO** — 2T4+2
**INT** — 3T6
**SKI** — 3T6
**KRA** — 2T6+6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Yxa | 50 | T8+2 |
| Armborst | 40 | 2T6+2 |
| Sköld | 50 | |

| Färdigheter | % |
|---|---|
| Finna dolda ting | 60 |
| Gömma sig | 50 |
| Klättra | 50 |
| Desarmera fälla | 60 |

**Förflyttning**
18 m/SR
**Bepansring**
5 poängs ringbrynja

**Spec**
Dvärgar tål eld bättre än andra och tar därför endast halv skada av eld. Dvärgar kan se i mörker. Dvärgen är kraftigt byggd och tål därför 3 poäng mer i skada än vad deras STO anger (gäller inte karaktärer).
**Skatter**
En dvärgstad innehåller enorma skatter medan en enskild dvärg endast bär på 2T20 silverpenningar. Dvärgen har även en chans lika med sin KRA × 2 att ha ett magiskt föremål på sig.
**Spelarkaraktärer**
Spelare kan bli Dvärgar. STY = 4T6, KRO = 2T6 + 6 och STO likt ovan. En dvärg har en krigares förmåga med yxa och köld och en fredlös förmåga med Klättring, GÖmma sig, Finna dolda ting och Desarmera fällor. Han kan inte rida eller simma. Dvärgen börjar spelet med en ringbrynja och 50 % förmåga att tillverka sköldar och bepansring. Han har inget magiskt föremål i början. Dvärgar kan bli magiker, men fungerar då precis som vanliga magiker.



## HÄSTAR

**Beskrivning**
Stridshästar är hästar som tränats till att slåss på sina ryttares kommando. Andra hästar slåss endast om de inte kan fly och bryr sig då inte om sin ryttare. En vanlig häst kostar vanligtvis sin STO × 10 silverpenningar. En stridshäst kostar sin STO × 100 kronor.

**STO** — 4T6+12
**INT** — 1
**SKI** — 3T6
**KRA** — 3T6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Hovar | 25 | 2T6 |
| Bett | 25 | T8 |
| Stegra och stampa | 25 | 4T6 |

**Färdigheter**
—

**Spec**
En häst kan använda en av sina anfallsmetoder per SR.

**Förflyttning**
36 m/SR
**Bepansring**
1 poäng hud

## CHIMEROR

**Beskrivning**
Den här besten är stor som en häst och har en lejonkropp och tre huvudet. (En drakes, ett lejons och en gets huvud). Dessa varelser har skapats av en galen gud för flera århundraden sedan, och fortplantar sig långsamt (lyckligtvis). De håller till i vildmarken. En och annan magiker fångar då och då en unge och tar den som husdjur, riddjur eller väktare. En chimera älskar hästkött.

**STO** — 3T6+12
**INT** — T6
**SKI** — 3T6
**KRA** — 4T6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Drakhuvud: | | |
| Spruta eld | 60 | 3T6 |
| Bett | 30 | 2T8 |
| Lejonhuvud: | | |
| Bett | 50 | T10 |
| Gethuvud: | | |
| Stångning | 50 | 2T6 |
| Klor | 60 | T8+T6 |

| Färdigheter | % |
|---|---|
| Gömma sig | 50 |
| Hoppa | 75 |

**Förflyttning**
30 m/SR
**Bepansring**
8 poängs hud

**Spec**
En chimera kan bita med alla sina huvuden och använda sina klor på samma gång, mot ett eller flera mål. Alternativt kan drakhuvudet andas eld och de andra huvudena bitas och stångas, men den kan då inte använda klorna.
**Skatter**
En chimera har inga egna skatter, däremot kan den

vakta andras. Chimerans tidigare offer kan också ligga någonstans i närheten.



## MANTIKOROR

**Beskrivning**

Liksom kimeran är mantikoran ett skapat djur som fortplantar sig långsamt. De är väldigt populära som husdjur och riddjur till magiker, och de har växt upp i en skyddad miljö. I vilt tillstånd håller de dock till i vildmarken. De har ett lejons kropp och man, ett mänskligt ansikte, drakvingar och en skorpionsvans. De tycker om hästkött.

**STO** — 4T6 + 12
**INT** — 2T6
**SKI** — 2T6 + 3
**KRA** — 3T6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Klor | 40 | 3T6 |
| Bett | 40 | T10 |
| Sting | 50 | 2T6 (gift 3T6) |

| Färdigheter | % |
|---|---|
| Flygning | 75 |
| Finna dolda ting | 50 |
| Röra sig tyst | 60 |
| Gömma sig | 75 |
| Hoppa | 80 |

**Förflyttning**
30 m/SR till fots
45 m/SR i luften

**Bepansring**
4 poängs hud

**Spec**

Giftet i en mantikoras gadd jämförs med offrets KRO på motståndstabellen. Ett lyckat kast innebär att offret tar giftets styrka i skada. Ett misslyckat kast halvrar skadan.

**Skatter**

Mantikoror samlar skatter, speciellt guld och smycken. De är också tillräckligt intelligenta för att använda det för att köpa sig ut ur känsliga situationer (ett antal vansinniga äventyrare som pekar på en med sina vapen är en känslig situation).

## SKELETT

**Beskrivning**

Detta är precis vad det låter som, skelett. De har aktiverats av en dödsbesvärjare (nekromantiker). De skapas för att utföra vissa bestämda sysslor. De är såpass sköra att de förstörs med ett slag och utrustas därför i regel med skyddsvapen. Den besvärjelse som skapat dem gör dem dessutom väldigt bra på att hantera sina vapen.

**STO** — T10
**INT** — 0
**SKI** — 2T6 + 6
**KRA** — 1

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Vapen | 60 | Beror på vapentyp |
| Sköld | 60 | |

**Färdigheter**
—

**Skatter**
Skelett vaktar endast andras skatter.

**Förflyttning**
24 m/SR

**Bepansring**
5 poängs ringbrynja



## SPÖKEN

**Beskrivning**

Spöken är skuggliknande och imateriella rester från döda människor. De vaktar eller spökar vanligtvis vid scenen för deras livstragedi. Om man träffar på ett spöke så kan den helt enkelt skrämma iväg inkräktarna, berätta sitt livs historia, kräva eller erbjuda hjälp, eller anfalla i blind ilska. Exakt vad det gör beror på hur karaktärerna beter sig och anledningen till att spöket finns till.

**STO** — Imateriell
**INT** — 3T6
**SKI** — oväsentligt
**KRA** — 2T6 + 6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| se Spec | | |

| **Färdigheter** | % |
|---|---|
| Röra sig ljudlöst | 100 |
| Gömma sig | 100 |

**Förflyttning**
10 m/SR
**Bepansring**
—

**Spec**

Ett spöke anfaller med sin KRA gentemot offrets KRA på motståndstabellen. Om spöket lyckas med anfallet blir offret medvetslöst. Offret måste då slå sin KRO × 5 eller lägre med T100 för att inte dö av skräck. Om karaktären inte dör är den medvetslös tills han/hon slår sin KRO eller lägre med T100. I fall då anfallet misslyckas får karaktären anfalla spöket på samma sätt. Om karaktärens anfall lyckas kan spöket inte attackera någon mer den dagen. I annat fall upprepas proceduren från början. Om offret skyddas av en ANTIMAGI måste spöket först genomtränga skyddet som om det vore en första gradens besvärjelse. En SKINGRING förpassar spöket till sitt eget plan i T20 dagar om kastet lyckas. Detta utförs på motståndstabellen genom att jämföra graden av besvärjelse mot spökets KRA. Det kan upprepas tills det lyckas. Ett spöke är immunt mot vapen och fysisk magi som STÖT eller ELD. När ett spöke en gång har anfallit en karaktär fortsätter det att anfalla samma offer stridsrunda efter stridsrunda tills offret är medvetslöst, har dött, går med på spökets villkor eller då spöket stoppas av ett lyckat motanfall.

## SVARTALFER

**Beskrivning**

Svartalferna är en gemen, usel och i grund och botten ondskefull ras. Deras livsstil uppmuntrar brutalitet, list och girighet, i den ordningen. De hatar dvärgar och misstror alver. Troll förslavar dem ofta. Svartalfer är nattvarelser, vilket innebär att deras förmågor halveras i dagsljus. De kan se i mörkret.

**STO** — 2T6 + 2
**INT** — 3T6
**SKI** — 3T6 + 4
**KRA** — 3T6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Valfritt vapen | 50 | Beror på vapentyp |

| **Färdigheter** | % |
|---|---|
| Gömma sig | 75 |
| Röra sig ljudlöst | 60 |
| Lystra | 60 |
| Klättra | 75 |
| Hoppa | 75 |

**Förflyttning**
18 m/SR
**Bepansring**
3 poängs hud.

**Skatter**

En svartalfs skatthög innehåller T20 silverpenningar per svartalf.

**Spelarkaraktärer**

En spelare som spelar svartalf har STY = 2T6 + 2och KRO = 3T6, alla andra värden är som ovan. En karaktär som spelar svartalf har en fredlös alla färdigheter. Vapnen kan dock vara av valfritt slag. En nyskapad svartalf börjar spelet med 2 poängs läderbrynja. Svartalfen kan inte rida eller simma. En svartalf kan även bli magiker men faller då helt under reglerna för detta yrke.

## TROLL



**Beskrivning**

Trollen är en stark och farlig ras. De är dock hänvisade till natten och skuggorna, eftersom solljus förvandlar dem till sten. Liksom svartalfer kan även Troll se i absolut mörker. Troll hatar alver, misstror dvärgar och förslavar svartalfer.

**STO** — 3T6+6 16
**INT** — 3T6 9
**SKI** — 3T6 10
**KRA** —3T6 10

| **Färdigheter** | % |
|---|---|
| Gömma sig | 30 |
| Hoppa | 30 |
| Röra sig ljudlöst | 25 |
| Lystra | 75 |
| Finna dolda ting | 40 |

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Tung klubba | 50 | T8+2 |
| Annat vapen | 40 | Beror på vapentyp |
| Sköld | 50 | |

**Förflyttning**
24 m/SR
**Bepansring**
4 poängs fjällpansar

**Spec**
Solljus gör T6 i skada per timme som trollet utsätts för det. Räkna varje påbörjad timme. Troll kan vara magiker, varvid de kan memorera sin INT stycken besvärjelser (de har mycket gott minne). Förmågan med varje enskild besvärjelse är T10×5 %+20 %.
**Skatter**
En trollskatt innehåller antalet troll×T100 sp. Ett Troll på vandring bär på 2T20 sp. Han/hon har även en chans lika med sin KRA% att bära på ett magiskt föremål.
**Spelarkaraktärer**
En spelare som spelar troll har STY=3T6+6 och KRO=3T6. Nystartade trollkaraktärer har de ovanstående färdigheterna med den angivna förmågan. Han/hon har inget magiskt föremål. En trollmagiker fungerar likt en mänsklig magiker, med undantag för trollets fantastiska minne vilket gör att det kan memorera sin INT stycken besvärjelser.

## *VARGAR*

**Beskrivning**
Vargar arbetar i flockar på ungefär 4T6 djur. De är ofta väktare och husdjur åt troll och svartalfer.

**STO** — 2T4+4
**INT** — 1
**SKI** — 2T6+6
**KRA** — 3T6

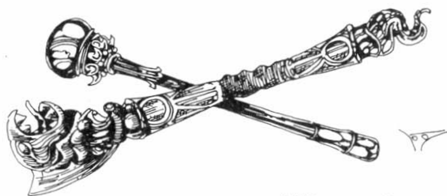
| **Färdigheter** | % |
|---|---|
| Gömma sig | 60 |
| Röra sig ljudlöst | 50 |
| Finna dolda ting | 50 |
| Hoppa | 50 |

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Bett | 50 | 2T6 |

**Förflyttning**
30 m /SR
**Bepansring**
1 poängs hud

**Spec**
Vargar försöker vanligtvis slå omkull sina motståndare. Deras chans finner man i motståndstabellen, genom att jämföra vargens STO med offrets STO.
**Skatter**
Vargflocken har inga egentliga skatter. I lyor och dylikt kan man dock ofta finna resterna av något offer som kan ha värdesaker på sig.



# V. SKATTER

## A. Pengar

Fantasia har ett myntsystem som är grundat på ett silvermynt kallat silverpenning.
10 kopparören = 1 silverpenning.
10 sp = 1 Guld taler.

Det är ont om taler då imperiet som präglade dem gick under för tre hundra år sedan. För det mesta kan de hittas i rikens, magikers och drakars skattkammare.

För ett öre kan man köpa en limpa bröd. Fem sp. ger en karaktär mat och husrum på ett normalt värdshus. På grund av all den träning och utrustning karaktärer måste betala för är de antingen ganska rika eller ganska fattiga, beroende på hur bra de har lyckats med sina skattjakter.

När en äventyrare tränar andra i någon färdighet de själva kan till 90 % måste tränaren vanligtvis betala mer än hälften av de pengar han/hon får in i skatt, hyra för lokal etc.

## B. Andra skatter

Juveler och prydnadsföremål. En enskild ädelsten är värd olika mycket för olika köpare, beroende på köparens resurser och behov. När någon försöker sälja en juvel, slå 3T6 och multiplicera resultatet med 20 för att få reda på vad en eventuell uppköpare är villig att betala. Det är upp till domaren hur många uppköpare det finns inom ett speciellt område.

Prydnadsföremål varierar i regel mer i värde. Slå en T100, och multiplicera med 20 för att få det pris en uppköpare sätter på ett prydnadsföremål. Många saker kan betraktas som prydnadsföremål. Kandelabrar, bordssilver, askar, dryckeskärl, och många andra saker kan prånglas ut som prydnadsföremål.

Andra ting av värde — Många andra ting kan vara av värde för äventyraren. Bland dem kan nämnas historiska dokument, kartor, kontrakt, tyger, kryddor, sällsynta viner, vapen och skyddsvapen, eller ingredienser till magiska drycker.

När domaren placerar ut dessa och andra saker i en skatthög, skall han/hon alltid tänka på hur bra dess väktare är. Fem svartalfer vaktar inte en skatt värd flera miljoner sp. Då hade redan någon annan befriat dem ifrån skatten.

## C. Magiska skatter

En skatthög kan ibland innehålla magiska skatter. Om väktarena är intelligenta, och vaktar sin egen skatt, använder de sig av vad de kan för att försvara sin skatt. Det är enbart fånigt att låta troll vakta vapen med VÄSSA på utan att låta de använda dem, såtillvida de inte känner till hur man aktiverar besvärjelsen. Mer om detta längre fram.

Medicinska drycker — Dessa tillverkas av alkemister. Alkemister kan en gång ha varit äventyrare men de har hållit på med att tillverka medicinska drycker och brygga elixir i flera år för att lära sig sin konst, och skulle inte komma på tanken att gå på äventyr nu för tiden. Alkemister tillverkar tre sorters medicinska drycker.

### GIFT

En alkemist kan brygga ett gift som har 3T6 i effekt på den som dricker det. Effekten hos ett gift måste övervinna offrets skadepoäng på motståndstabellen. Om det lyckas tillfogar det sin effekt i skada på offret, annars halva sin effekt. I regel kostar en dos gift 20 sp.

### MOTGIFT

En alkemist kan även brygga ett motgift som reducerar effekten hos det gift offret utsätts för därnäst med 3T6. Motgiftets effekt varar i två timmar.

*Exempel:*
Fredrik erövraren häller i sig ett motgift strax innan han tar sig an en mantikora. I striden som följer träffar mantikoran Fredrik och gaddens gift gör 11 i skada. När Fredrik slår 3T6 för motgiftet får han 9, vilket reducerar giftets effekt till 2. För att få reda på hur mycket skada giftet gör jämför vi giftets effekt på 2 med Fredriks KRO som är 11. Enligt motståndstabellen har giftet 5 % chans att göra sina 2 poäng i skada. Domaren slår 65 med en T100, varvid Fredrik endast tar 1 poäng i skada.

Vanligtvis kostar en dos motgift 50 sp.

### MAGISKA DRYCKER

En magisk dryck tillåter användaren att nyttja högst fyra grader av en bestämd besvärjelse i två timmar. Efter den tiden slutar drycken att fungera. Användarens chans att använda besvärjelsen är lika med hans/hennes KRA × 5 % för första graden, minus 10 % för var grad utöver den första. Normalt kostar en magisk dryck lika mycket som magikergillet tar för att lära ut besvärjelsen delat med två.

### BÖCKER

Trollformelsamlingar kan läsas i syfte att lägga besvärjelser enligt kaitel 3. Chansen för att en äventyrare skall kunna läsa en sådan visas i kapitel 3.

### MAGISKA VÄRDESAKER

I århundraden har trollkarlar placerat besvärjelser i artifakter (värdesaker) gjorda av trä, metall och ben. På det här sättet kan de utvidga sin kunskap om magi, och ge ickemagiker tillgång till magi. Var gång en artifakts besvärjelse används måste användaren skänka lite av sin kraft till den.

Trollkarlarna har komit på hur begränsade sådana förtrollningar är. Inget föremål kan ha fler än 8 grader av olika besvärjelser i sig.

*Exempel:*
Ett svärd kan innehålla en sjätte gradens VÄSSA och en andra gradens VARSEBLIVNING.

För att använda artifakten måste varelsen känna till den fras som aktiverar den. Denna kan upptäckas med en SYN. Följdaktligen tjänar magiker stora pengar på att lösa dessa gåtör åt ickemagiker. Varje besvärjelse i en artifakt kräver en egen fras. Orden är ofta svåra att uttala och formulera som ett skydd om olyckshändelser. Den som vill använda en artifakt måste slå ett 'minneskast' lika med sin KRA × 5 eller lägre med T100. En artifakt arbetar alltid med maximal grad. Svärdet ovan har alltid VÄSSA grad 6, och kostar alltid användaren 6 poäng i KRA.

### INTELLIGENTA ARTIFAKTER

Ungefär en av hundra artifakter har en demon i sig. Det krävs en kombination av en andebesvärjare och en trollkarl för att skapa dem. Demonen får lära sig de besvärjelser den kan memorera med sin INT, och dessa blir sedan artifaktens besvärjelser. Den som vill använda en sådan artifakt måste övervinna demonens KRA med sin KRA. Om användaren lyckas, kan han sedan en dag framåt, befalla demonen att använda sina besvärjelser. Demonen har då sin INT × 5 % chans att använda besavärjelsen. Besvärjelsen suger ut demonens kraft men den dör inte på detta sätt utan vägrar att arbeta när dess KRA är nere i 1.

Demonen som finns i en artifakt visar inte sina demoniska företeelser. Om vapnet bryts, släpps demonen lös och dess företeelser hämtas då ifrån tabellen i kap 4.

# VI. RITUELL MAGI

## A. Teurgi (Heliga män)

Teurgister är magiker som använder sig av en länk med en gud för att lägga sina besvärjelser. Vilken karaktär som helst, till och med en magiker, krigare eller fredlös, får bli teurgist. För att bli teurgist måste han/hon slå sin KRA/2 eller lägre med T100. Om karaktären lyckas antas det att han/hon har hjälp från ovan, och gudarnas tillgivenhet. Detta får endast försökas en gång i en karaktärs liv, såtillvida inte han/hon på ett senare stadium utför någon särskilt helig handling som kan fånga gudarnas uppmärksamhet.

Präster kan vara heliga män/kvinnor, men behöver inte vara det.

Heliga personer kan sägas vara rituella magiker därför att deras besvärjelser utförs med böner. Deras ursprungliga förmåga med böner är lika med deras KRA × 2 % (avrundat uppåt till närmaste 5 %). Varje lyckad användning av en bön, ger den vanliga chansen att höja färdigheten. Till skillnad från en magikers olika besvärjelser är bönen endast en färdighet, inte en besvärjelse. Det hänger på om bönen lyckas eller inte om det skall hända ngot.

### Gudarna

Den religion en helig man är svuren till beror på kampanjen. Om världen har en panteon med olika gudar som var och en härskar över haven, himlen, krig, kärlek, etc., tillber den heliga personen en av gudarna och kan be om besvärjelser som har ett samband med hans/hennes gud.

*Exempel:*
Thor den helige tillber en stormgud. Han kan be om en magikers BLIXT.

Alternativt kan världen slitas mellan två motsatta monoteistiska läror, likt kristendom och satanism. Alla heliga personer har då samma färdigheter och får samma besvärjelser ifrån sin gud, dock gör religionernas motsatsförhållande att vissa besvärjelser fungerar på ett visst sätt för den ene, och på motsatt sätt för den andra heliga personen.

*Exempel:*
En helig som tillber den goda sidan får tillgång till HELA, medan en dyrkare av den onda sidan använder sig av SKADA. Dessa besvärjelser är två sidor av samma mynt.

### Böners effekt

Till skillnad från andebesvärjarens, nekromantikerns, trollkarlens och alkemistens dygnslånga besvärjelser är bönen en förhållandevis kort ceremoni. Liksom magikerns besvärjelser är bönerna indelade i grader, och ju fler grader som behövs, desto längre tid tar bönen. En grad tar en stridsrunda att få fram.

*Exempel:*
Om broder Thor den helige vill be om helning för sin svårt sårade (14 av 16 skadepoäng i skada) kamrat, måste han be i minst tre stridsrundor för att få de 3T6 i helning karaktären behöver. Besvärjelsen tar dock effekt grad för grad under tiden han ber, hans sårade kamrat får alltså T6 helning den första stridsrundan, ytterligare T6 den andra stridsrundan, etc.

Den helige måste befinna sig inom armlängds avstånd ifrån sin böns mål. Han/hon behöver dock inte vidröra sitt mål.

Besvärjelsen arbetar endast så länge som bönen pågår. Man lägger nu genast märke till att besvärjelser som arbetar på avstånd inte är så användbara för en helig. En helig person är inte begränsad till magikerbesvärjelser. Han/hon har även ett par egna besvärjelser.

### Allmänna böner

De flesta heliga känner till följande böner:

1. RENING
— Varje grad av bönen drar bort T6 i skada som tillfogats av gift eller orenheter i föda och dryck.

2.HELA
— Varje grad av bönen drar bort T6 i skada som tillfogats av någon annan orsak än ovan.

3. HELIG AURA
— Varje grad fungerar likt en BESKYDDARE runt den helige, visar sig som en aura av ljus runt honom/henne. Varje grad utöver den första lägger till en grad i styrka, eller vidgar fältets radie med 1 m. Liksom alla andra böner börjar denna verka 1 stridsrunda efter att den påbörjats, och ANTIMAGI och STÖT kommer endast att påverka de som är fientligt inställda till den helige eller hans vänner. En vanlig syn i strider som innefattar en eller flera heliga personer, är ett antal långsamt växande ljussfärer mitt på slagfältet. I de fall då två motståndares auror överlappar varandra fungerar ingen utav dem inom det överlappade området. I de fall då två auror från två gentemot varandra vänskapligt inställda heliga personer överlappar varandra, förstärker de varandra inom det överlappa-

de området.
4. VÄLSIGNELSE
— Varje grad påverkar ett separat mål. Två grader kan inte påverka samma mål. Målet slåss på 1.5 × sin normala förmåga. Till skillnad från en helig mans/kvinnas andra böner påverkar denna bön vem som helst inom höravstånd från den helige, men den helige måste nämna namnet på de varelser som skall påverkas. När målet en gång väl nämnts vid namn, fortsätter det att dra nytta av bönen tills den avbryts, eller den helige kommer utanför höravstånd.
5. EXORCERA
— Denna bön ställer den heliges KRA mot en enskild demons eller odöds KRA (Spöke, skelett, vampyr, vålnad, etc.), varvid han/hon försöker bannlysa den. Om anfallet på motståndstabellen lyckas, förstörs den odöde (eller demonen). Bönen måste utföras inom räckhåll för målet ifråga, och en ANTIMAGI lagd på målet arbetar emot bönen, som då måste övervinna ANTIMAGIN som om bönen vore på första nivån.
6. ÅTERUPPVÄCK
— En grad av bönen måste användas för varje 10 minuter som personen har varit död. Den ställer den heliges KRA gentemot den dödes själs KRA. Om kastet på motståndstabellen lyckas återvänder själen till sin kropp som först måste läkas upp till ett positivt antal skadepoäng innan bönen avslutas). Om kastet misslyckas, betyder det att själen har försvunnit. I vilket fall som helst måste den helige slå under eller lika med sitt nuvarande antal skadepoäng med T20, eller dö själv. Den helige faller även medvetslös ihop i (30—KRO) minuter.

## Vad en bön kräver av användaren

Liksom magikers besvärjelser, kostar en bön KRA att använda. Varje grad kostar ett poäng i KRA. Detta är inte så mycket den KRA bönen behöver för att fungera, utan snarare påfrestningen av kontakten med guden ifråga.

En helig person återfår all använd KRA efter en timmes oavbruten meditation.

## Ökande av KRA

Varje gång en helig person måste övervinna någon annan KRA och lyckas, har han rätt till samma chans att öka sin KRA som en magiker.

## Omvända böner

De flesta av de ovan beskrivna bönerna kan få någon form av omvänd effekt. Bönernas omvända effekter visas nedan:

| Bön | Omvänd version |
|---|---|
| Rena | Förorena — var grad ökar den skada en substans gör med en T6, genom att förvandla den till gift. |
| Hela | Skada — varje nivå gör T6 i skada |
| Välsigna | Förbanna — varje nivå minskar en varelses chans att träffa med 50 %. |
| Excorcera | Kontrollera — Tillåter den helige att kontrollera odöda och/eller demoner genom samma förfarenhet. |
| Återuppväck | Döda — Varje grad ställer den heliges KRA gentemot ett offers KRA. Om den helige lyckas dör offret. |

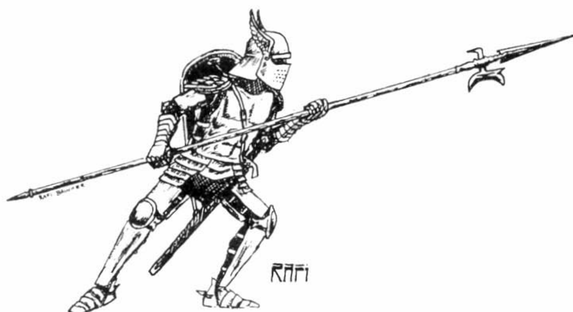
Skada, förbanna och naturligtvis kontrollera samt döda måste övervinna offrets KRA innan de fungerar. Alla omvända versioner har samma begränsningar beträffande räckvidd och koncentration som bönerna ifråga.

## *OCH NU DÅ?*

Det första steget är att finna spelare att spela med. Om du bor runt någon av storstäderna bör det inte vara några problem att finna spelare; ett sätt är att övertala någon i sin skola eller fritidsgård. Kan man spelreglerna utantill så är chansen att få medspelare mycket större eftersom man då kan förklara spelet och fascinera spelarna istället för att hela tiden slå upp i reglerna vad som gäller och inte gäller.

Om du vill bygga ut ditt rollspel kan du hitta material i någon av de tidningar som vänder sig till spelledare. Det finns dessutom tennfigurer, extra tärningar i regnbågens alla färger och diverse hjälpmedel att få tag på genom oss eller andra spelaffärer.

Vi publicerar dessutom färdiga äventyr och tillläggsregler till Drakar & Demoner. För en komplett lista över återförsäljare eller vid direktköp skriv eller ring till:
Tradition
Österlånggatan 10
111 13 Stockholm
(08) 20 98 15



# BLAND ALFER OCH TROLL

av Tomas Björklund, med tack till Peder Lindblad, Fredrik Malmberg, Michael Hjorth, Per Regnéll, m fl som testat äventyret.

## ÄVENTYRET

Detta äventyr är avpassat för en grupp på 3 till 6 spelare. Karaktärerna bör vara helt oanvända för att äventyret skall ha rätt grad av spänning. Nedan ges information för spelare och spelledare. Innan äventyret börjar läser SL upp spelarnas information men behåller sin egen hemlig.

Äventyret är uppdelat i 2 delar; Templet och Svartalfernas grottsystem. Lägg märke till att det bara finns ett begränsat antal varelser som kan drabba spelare i det här äventyret. Alla varelser och deras värden tas upp separat och i texten refereras till dem med ras och nummer. Om exempelvis Alv 2 omnämns finns han som nummer två i listan över varelser längst bak i äventyret. Där ser man då att Alv 2 heter Rosteil och alla hans karaktäristika.

Beskrivningarna av rum och lokaler ger dels information för spelarna och Spelledarens beskrivning. SL bör inte läsa upp sin egen information för spelarna eftersom detta endast ger bakgrundsinformation om föremålen och varelserna.

### Slumpmässiga möten

Slumpmässiga möten är beteckningen för de situationer när spelarna träffar på varelser utanför deras vanliga positioner. Det finns 2 områden där slumpässiga möten sker — Templets omgivning och Tempelnivå 1. När spelarna befinner sig här slår SL en T100 var tionde spelminut. Slår du under 20 % träffar spelarna på någonting. För att sedan bestämma vad de stöter på konsulterar du tabellen för slumpmässiga möten (det finns en på varje karta) och slår en T100. Antal varelser följer efter typen. Konsultera sedan respektive tabell över varelser (givetvis den typ som du slog fram att spelarna stöter på) och plocka ut (genom tärningskast) de som framträder.

## BAKGRUND FÖR SPELARE

Ni har träffats här på värdhuset Glada Hjulet efter att ha varit på resande fot en längre tid. Det enda ni har gemensamt är en obotlig äventyrslystnad . . . Ni blir vid middagen tillfrågade av en äldre man om ni vill åta er ett farligt men lönsamt uppdrag. Efter att ha tackat ja berättar mannen att det är en längre tid har försvunnit folk från de närmaste byarna. Den gängse åsikten tycks vara att det är en nästan utdöd kult som står för dåden, och att denna kult har samröre med de onda makterna. Ert uppdrag består av att om möjligt förstöra kulten och tillfångata des anhängare. Om ni lyckas förstöra kulten får ni 200 silverpenningar per man och om ni återvänder med information om kulten får ni en summa på 10—100 sp beroende på värdet. Tidigare undersökningar tyder på att stigen 600 meter norr om värdshuset leder till kultplatsen. Mannen önskar er lycka till och ger er en vecka för att klara uppdraget på.

## SPELLEDARENS INFORMATION

Templet är helgat åt Guden Nyox, eller som han också kallas, den onämnbare. Det är mycket riktigt Templets präster som sått för försvinnandena. Med hjälp av deras riddare har de rövat bort barn som offrats till Nyox.

## NYA VARELSER

Vi introducerar här två nya varelser som är speciella för detta äventyr men som givetvis kan användas i dina egna äventyr.

### DJÄVULSVARGAR



Beskrivning: Djävulsvargen är ett fruktansvärt och grymt odjur från underjorden. De hatar allt liv men kan ibland styras av extremt onda varelser som de lyder under. Djävulsvargar ser i mörker.

**STO**— 2T6 + 6
**INT**— 1T6
**SKI**— 3T6 + 6
**KRA**— 2T6 + 6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Bett | 60 | 2T6 |
| Andas eld | 40 | 2T6 |

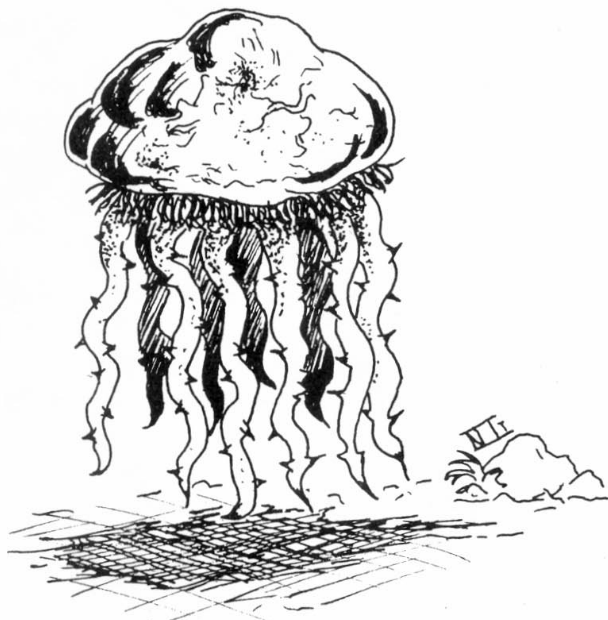
**Färdigheter**
Lystra 75 %
Gömma sig 75 %
Hoppa 60 %
Röra sig tyst 90 %

**Förflyttning**
30 m/SR
**Bepansring**
3 poängs päls

**Spec**: Djävulsvargar försöker vanligtvis andas eld minst en gång på sina motståndare innan den anfaller med ett språng. Solljus skadar vargen med 1T4 per timme.

**Skatter**: djävulsvargar har inga egna skatter. De vaktar däremot ofta andras.

## LANDMANETER



Beskrivning: Landmaneter är nära släkt med vanliga brännmaneter. De ser ut som stora brännmaneter och rör sig genom att flyta genom luften med hjälp av det väte den har i sin kroppsblåsa. De lever i avlägsna vildmarker och undviker i regel allt som är för stort att äta. En landmanet har inga ögon utan finner sina offer genom ett eko-radarsystem likt fladdermusens. En landmanet anfaller med hjälp av sina långa hängande armar som är beströdda med gaddar som injicerar gift i dess offer. Armarnas längd är 1 m/2 poäng i STO.

**STO**— 2T4
**INT**— 1
**SKI**— 2T6 + 6
**KRA**— 3T6

**Attacker**

| vapen | % | skada |
|---|---|---|
| Tentakel | SKI × 5 | |

Skada— Paralyserande gift. Offret får slå en T100 per timme om det lyckas vakna, vilket det gör om det slår under sin KRO × 2.

**Färdigheter**
Röra sig ljudlöst 100 %

**Förflyttning**
20 m/SR
**Bepansring**
ingen

**Spec**: En landmanet har 1 tentakel per STO-poäng. På grund av att maneten är fylld med väte är den mycket känslig för eld. Om någon träffar den med eld i någon form brinner den upp explosivartat.

## KARTBESKRIVNING — TEMPLET

**Rum Nr. 1:** 15 × 24 m och 4 m högt i tak. Rummet har vita väggar och doftar rökelse. Mitt på golvet finns en oval grå fläck omgiven av 4 rökelsekar. Dessa är tända och avger en sötaktig doft. Utmed östra och västra väggen står 6 statyer som är oformliga och sakta ändrar form hela tiden.

SL's information: Det här rummet används av präster och tempelriddare när de skall ta sig till undervåningen. Statyerna är delar av Nyox den onämnbare och om någon vidrör dem känns de hårda som sten fastän de ser flytande ut. Om någon eller något ställer sig på fläcken skimrar den till och personen försvinner spårlöst. Det som försvinner hamnar i rum 6, Nivå 1. Om endast en del av sällskapet ställer sig på fläcken och förs ned en våning skall SL inte tala om för dessa vad som hänt förrän resten av sällskapet bestämt sig för vad de gör.

**Rum 2:** 15 × 24 m och 4 m högt i tak. Väggarna är vita och alla dörrar i rummet är släta ekdörrar. Inga dörrar är låsta. På ömse sidor om den norra dörren kan man i halvdunklet ana 2 st avlånga rökliknande företeelser.

SL's information: Rökelsekaren är släckta. De rökliknande företeelserna är i själva verket 2 st landmaneter som står på vakt. De rör sig mot närmaste karaktär.

**Rum 3:** 6 × 6 m, 2 m i tak. Väggarna är gråvita. Rummet är uppenbarligen ett kök fyllt med kastruller, tallrikar m m. I nordöstra hörnet finns en öppen spis.

**Rum 4:** 6 × 9 m, 2 m i tak. Väggarna är vita. Detta är ett matförråd fyllt med kött, korvar o s v.

**Rum 5:** 6 × 15 m, 2 m i tak. Väggarna är vita. Norra delen av rummet är tomt och i södra delen hänger det 3 st mantlar (grå). Det finns dock ett tjugotal hängare

på södra väggen.

SL's information: Detta är en hall. Mantlarna tillhör 3 präster och är gjorda av tjockt tyg.

**Rum 6:** 12×18 m, 2 m i tak. Väggarna är gråvita och rummet är fyllt med bord och bänkar. På en av bänkarna sitter en liten man i grå mantel som verkar äta.

SL's information: Detta är en matsal. Mannen är präst nr 3 (Goykol) som kommer att göra sitt yttersta för att bli av med spelarna. Han ledsagar Djävulsvarg nr 1 (Cor).

**Rum 7:** 12×12 m, 3 m i tak. Utmed väggarna finns det ett flertal bokhyllor som är fyllda med böcker. I mitten av rummet står ett bord och en stol och där sitter en kraftigt byggd man i mantel och med rakat huvud. Han verkar läsa en bok.

SL's information: Det finns 3 000 böcker här som alla är skrivna med en sorts tecken som är helt främmande för spelarna. Mannen i rummet är präst Nr 4 (Rigli) och han är så fördjupad i sin bok att han blir överraskad av spelarna. Bredvid sig har han Djävulsvarg 3 (Lor). Rigli försöker lura spelarna att gå in i rum 1 och beträda det grå fältet. Helst vill han föra spelarna till nivå 1 så han kan varna sina kumpaner. Uppträder spelarna allt för hotfullt anfaller han och Lor.

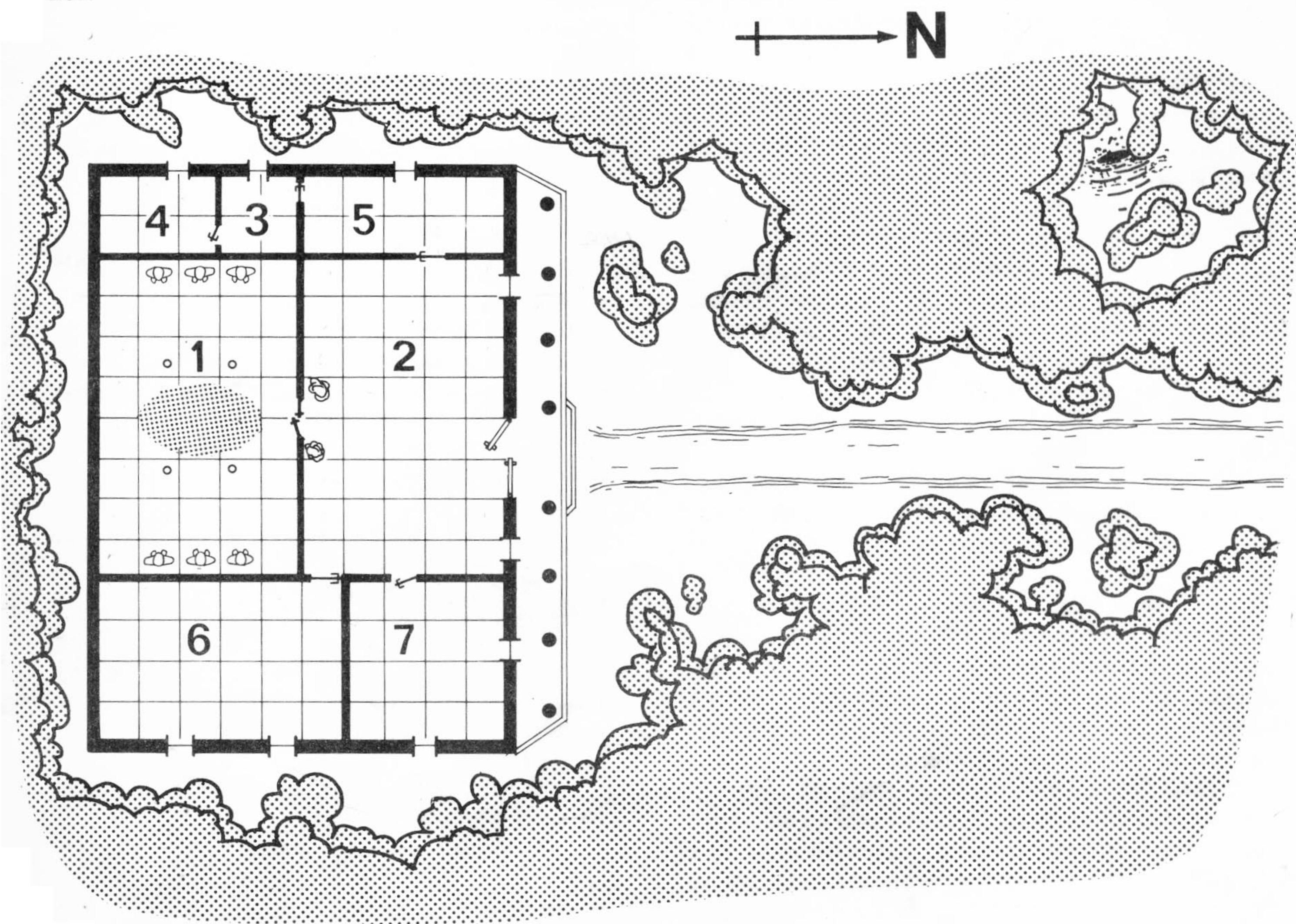
## Allmänt om templet

Alla fönster har blått glas. Pelarna utanför templet är vita och håller upp en överhängande del av taket. De tempelriddare som förekommer anfaller omedelbart. Både tempelriddarna och prästerna talar något för spelarna känt språk. Om spelarna dödar något i templet och sedan flyr kommer det inte befinna sig några präster i run Nr 6 och 7 och alla dörrar kommer då vara låsta. Vidare kommer en tempelriddare sitta vakt i rum 2.

Slumpmässiga möten i området (var 10:e minut)

| T100 | Mötets art | Antal |
|---|---|---|
| 01—05 | Alver | 1T4 |
| 06—30 | Svartalfer* | 1T4+1 |
| 31—35 | Troll* | 1T4—1 |
| 36—95 | Tempelriddare | 1T4—1 |
| 96—00 | Präst | 1 |

*endast när solen gått ned.



## *KARTBESKRIVNING — NIVÅ 1*

**Rum 1:** 12×9 m, 1.5 m i tak. Rummet har skrovliga stenväggar. Grottan verkar naturligt formad och golvet är fyllt med jord och sand. Vid södra väggen ligger en död Mantikora.

SL's information: Mantikoran har just dött efter en strid med några tempelriddare. Den ligger i vägen för en öppning i södra väggen, som är 1 m hög och 1 m bred.

**Rum 2 och 3:** 6×3 m, 1.5 m i tak. Rummet har skrovliga stenväggar.

SL's information: Här finns inget av betydelse.

**Rum 4:** 12×5 m, ca 2 m i tak. Rummet har skrovliga stenväggar. Luften är fuktig här och lite ljus sipprar in från en spricka i väggen.

SL's information: Spricka är cirka 1-2 dm smal och 1 m hög och om den utsätts för slag kan den vidgas så att en spelare kan tränga sig igenom. Templets invånare känner inte till den här sprickan.

**Rum 5:** 15×12 m, 2 m i tak. Norra väggen är i skrovlig sten. Sydvästra hörnet har rasta in och ett skelett sticker ut från raset.

SL's information: När spelarna kommer in i rummet framträder ett blåskimrande spöke över skelettet. Spöket försöker ta kontakt med sällskapet (Kraft 15) men det kan inte röra sig från raset. Istället försöker det med bedjande rörelser och gester få sällskapet närmare. Om spelarna låter det kontakta dem kommer spöket förklara att kroppen under stenarna är dess egen och att det legat där i 200 år sedan han och några andra skulle leta rätt på en försvunnen prinsessa. Spöket begär att spelarna frigör kroppen och bränner den. Den eller de som utför detta blir välsignade av spöket och får sedan +1 på all helning eller läkning av skada under resten av livet. Under högen ligger 20 silverpenningar och en rikt ornamenterad dolk som är magisk och gör +1 i skada i strid och som är 5 % lättare att träffa med.

**Rum 6:** Det här är ett ovalt rum cirka 15×18 m och 4 m i tak. Golvet är täckt av en grå fläck.

SL's information: Här hamnar de som försvann från rum 1 i Templet. Det går dock inte att färdas åt andra hållet såvida inte Nyox fått ett offer under de närmaste 6 timmarna.

**Rum 7:** 18×21 m, 10 m högt i tak. Väggarna är vita. 4 statyer står utmed vardera väggen. Dessa liknar de statyer spelarna fann i rum 1 i Templet. Golvet ligger 3 m högre upp än korridoren, och därför leder en trappa upp i rummet. Varje trappsteg vid södra väggen är 1 m högt. Hela södra väggen är en grå, skiftande massa.

SL's information: Södra väggen utgör en del av guden Nyox. Allt som förs in i väggen förintas i en smärtfri process och upptas som en del av Nyox. Skulle en spelare stoppa in en hand i väggen så skulle alltså spelaren inte känna smärta. Präst Nr 1 och 2 som står gömda bakom två pelare anfaller genast om någon kommer in i rummet. Var tionde minut slår SL en T100 och det är då 10 % chans att en landmanet lösgörs från Nyox. Denna tar sig upp till Templet via rum 6.

**Rum 8:** 6×12 m. Väggarna är mycket dammiga. I rummet finns en säng, stol, bokhylla, kista samt skrivbord. I sängen ligger ett skelett. På bokhyllan står ett trettiotal flaskor av skilda format och utseende. På bordet ligger 10 pergamentrullar utspridda och allt verkar mycket gammalt.

SL's information: Allt **är** mycket gammalt; cirka 200 år. Sedan raset har ingen varit här inne och skelettet i sängen är resterna av en präst. Av flaskorna innehåller 10 st vin, 15 st är tomma och 4 st innehåller helande dryck som helar en T6 skada per dos. (Varje flaska innehåller 5 doser) 1 flaska skiljer sig från de andra genom att den är grå. Den innehåller en gråaktig massa som låter den som dricker den träda in i Nyox och vistas där i 1 timme utan att förtäras. Om någon träder in i Nyox efter att ha druckit massan utnämns han till präst och övertas av SL. 9 av pergamentrullarna vittrar sönder vid beröring men en kan rullas upp. Den innehåller text om Goygo. Meningen är att SL ska kunna basera framtida äventyr på denna text. Den finns uppritad längs bak i äventyret.

**Rum 9:** Dörren in hit är låst. Rummet är 6×12 m, 2 m i tak. I Nordöstra hörnet har golvet kollapsat och hålet leder ner till Rum 6 (Nivå 2).

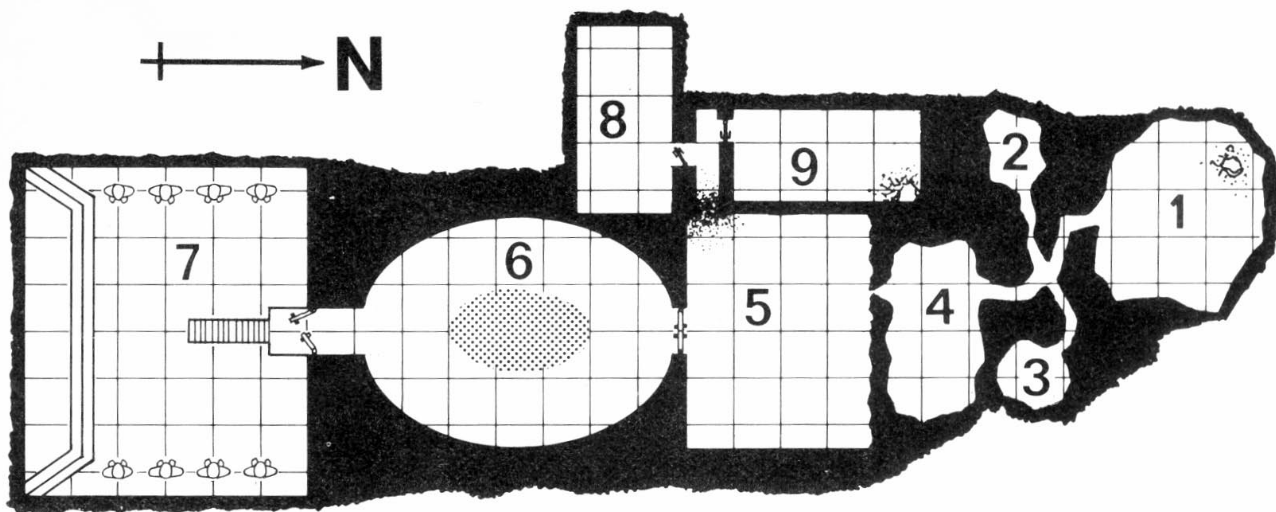
SL's information: Rummet innehåller inget annat av intresse.

### Allmänt om Nivå 1

Det här är den nedre delen av Templet och rum nr 1, 2, 3 och 4 är alla del av en naturligt formad grotta. Svartalfer och Troll kan endast uppträda i Rum 9, och om spelarna befinner sig nåon annanstans vid ett slumpmässigt möte kan inte dessa varelser dyka upp.

Slumpmässiga möten i området (var 10:e minut)

| T100 | Mötets art | Antal |
|---|---|---|
| 01—50 | Landmanet | 1 |
| 51—70 | Svartalf | 1 |
| 71—80 | Troll | 1 |
| 81—90 | Djävulsvarg | 1 |
| 91—95 | Tempelriddare | 1 |
| 96—00 | Präst | 1 |




## *KARTBESKRIVNING — NIVÅ 2*

**Rum 1:** 15×18 m, 2 m i tak. Det är ett hål i taket, golvet är av jord och väggarna är av skrovlig sten.

SL's information: Om någon klättrar ner här hör vakterna i rum 2 och 3 detta.

**Rum 2:** 12×9 m, 2 m i tak. Några klädesplagg ligger utspridda i rummet och det finns 4 Svartalfer härinne.

SL's information: Svartalferna härinne är vakter som genast hör om någon kommer in i rum 1 och då lägger sig i bakhåll. Svartalferna är Nr 17, 18, 19 och 20 och de har samtliga 3 silverpenningar i fickorna.

**Rum 3:** 12×12 m, 2 m i tak. Golvet är skräpigt och lite kläder ligger utspritt här och var. Utmed ena väggen finns tre högar av halm och i rummet finns 3 Svartalfer.

SL's information: Detta är som rum 2 fast Svartalferna är Nr 14, 15 och 16.

**Rum 4:** 12×18 m, 2 m i tak. Rummet har skrovliga väggar.

SL's information: Den östra halvan av rummet är lägre än den vänstra. Bakom kanten ligger Svartalferna nr 10, 11, 12 och 13 i bakhåll. De angriper alla som inte är Svartalfer eller Troll.

**Rum 5:** 12×15 m, 2 m i tak.

SL's information: Den södra delen av rummet är lägre än den norra. Bakom kanten ligger Svartalferna 8 och 9 samt Troll Nr 5 på vakt. Trollet är vaktruppernas befäl och kan skilja på vän eller fiende. Om de angrips springer Svartalf 9 efter hjälp medan Trollet och den andra alfen håller ställningarna.

**Rum 6:** 12×15 m, 1.5 m i tak. Östra väggen har rasat in och ett stenblock sitter i norra öppningen.

SL's information: Rummet är avspärrat med ett stenblock. För att få undan blocket krävs att man övervinner Styrka 20 på motståndstabellen.

**Rum 7:** 21×12 m, 2 m i tak. Golvet är bestrött av ben och på en av två halmhögar längst inne i rummet ligger ett Troll och sover.

SL's information: Rummet bebos av Troll nr 3 och 5. Troll 4 har just nu ledigt medans Troll 5 har vakten. Trollet vaknar om inte samtliga rör sig ljudlöst. Trollet har hela 30 silverpennningar på sig.

**Rum 8:** 9×9 m. Ett matförråd.

**Rum 9:** En stenbumling (STY 20) blockerar öppningen till det här rummet. Inne i rummet sitter en Alv kedjad vid väggen.

SL's information: Alv Nr 2 (Rosteil) hålls fången av Svartalferna och detta är skälet till att alla de andra alverna vistas kring templet (om nu spelarna stöter på dem vid ett slumpmässigt möte). De vill befria sin vän. Kedjorna har STY 25.

**Rum 10:** Här är ett litet sovutrymme med tre halmhögar och tre Svartalfer som sitter och pratar.

SL's information: Det är mycket riktigt ett sovutrymme och Svartalferna är nummer 5, 6 och 7. Annars finns här inget av intresse.

**Rum 11:** Här är ett rum liknande rum 10 med tre halmhögar och tre Svartalfer.

SL's information: Svartalferna 2, 3 och 4 har sin bostad här.

**Rum 12:** Här finns ett Troll som ligger och sover på sin halmmadrass.

SL's information: Här sover Troll nr 6 och han har gömt 50 silverpenningar samt en helande dryck i halmen. Drycken läker 1T6 skada för den som dricker den.

**Rum 13:** Härinne bor tre stycken Troll och de har en kista som står i ett hörn. Det hänger två stycken björnfällar på väggen och de ser ut att vara värdefulla. Trollen anfaller genast spelarna.

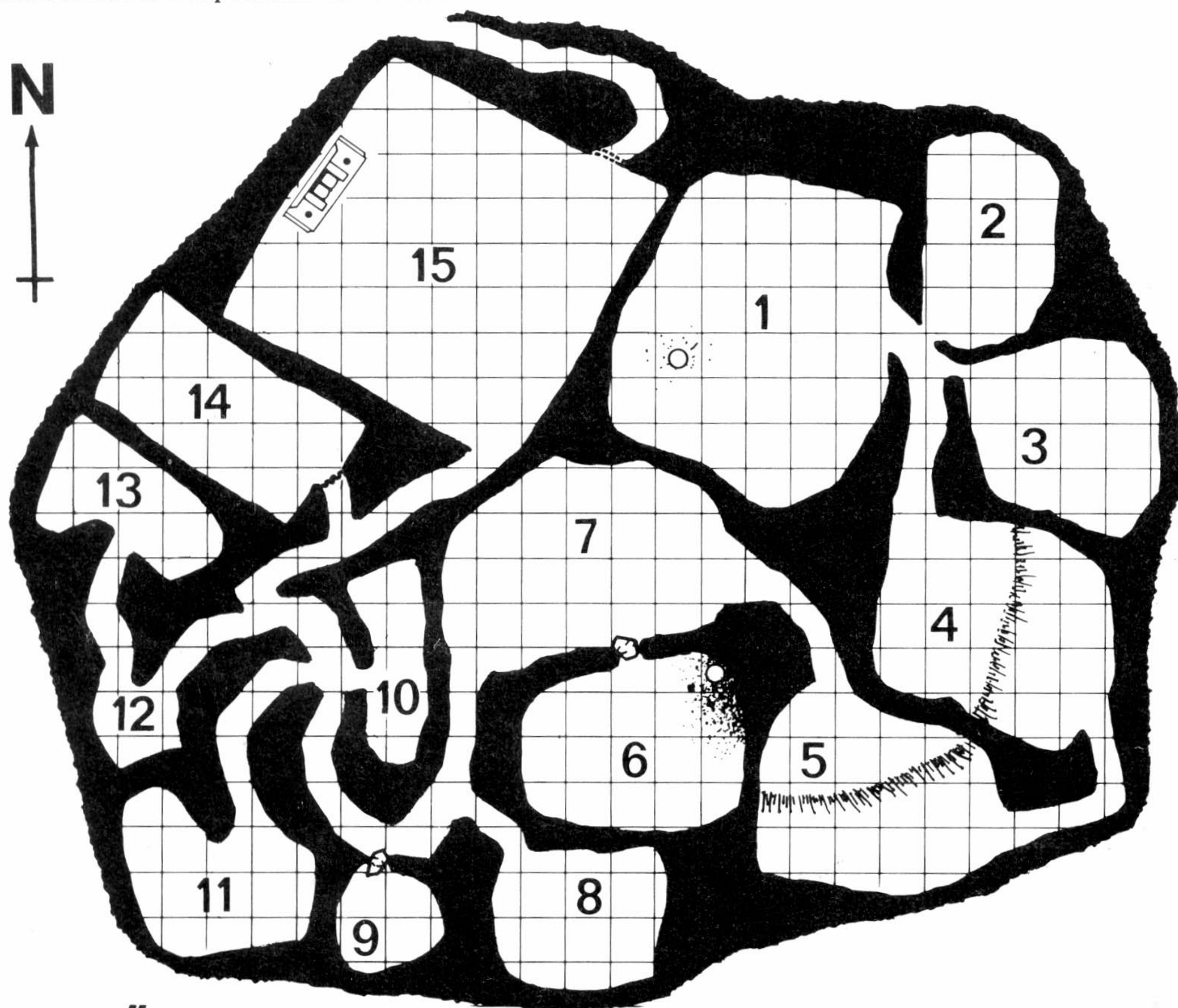
SL's information: Trollen är nummer 1, 2 och 3. Deras kista innehåller 2 helande drycker som läker 1T6 för den som dricker, en sköld som har en sol ingraverad och som ger +5 % när spelarna parerar med den. Slutligen innehåller kistan 200 silverpenningar och ett svärd som har en sol inristad i fattningen och en flamma ingraverad på bladet. Svärdet ger +5 % chans att träffa och tillför 1 poäng extra i skada. Dessutom glimmar det när fara uppstår.

**Rum 14:** Här bor Svartalf nr 1. Ett rött draperi hänger för öppningen till denna kungens bostad.

SL's information: Svartalfen har gömt 20 silverpenningar i sin madrass.

**Rum 15:** Detta är Svartalfernas tronsal. Det hänger stora draperier på väggarna och en stor tron upptar västra väggen. Annars är rummet tomt.

SL's information: Draperierna är värda 50 silverpenningar. Om någon av spelarna lyckas med färdigheten FINNA DOLDA TING hittar han en hemlig öppning på norra väggen. Bakom öppningen döljer sig en flyktväg som leder ut i en glänta i skogen (markerad ''Svartalfsgrotta'' på översiktskartan). Därifrån kan spelarna hitta tillbaks till Värdshuset Glada Hjulet och äventyret är slut.




## TECKENFÖRKLARING

| | | |
|---|---|---|
| Tät skog | Ras | Stenblock |
| Stig | Kant | Fläck |
| Dörr | Hål i golvet | Landmanet |
| Staty | Hål i taket | 3 × 3 m |
| Svartalfsgrotta | Hemlig dörr | Rökelsekar |

## LISTOR ÖVER VARELSER

| Nr | Ras | | Namn | STO | INT | SKI | KRA | Vapen | % | Skada | Bepansring |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Alv | | Lindil | 9 | 13 | 10 | 10 | Svärd | 50 | T8+1 | 2 poäng Läder |
| 2 | Alv | | Rosteil | 11 | 13 | 14 | 12 | Svärd | 50 | T8+1 | 2 poäng Läder |
| 3 | Alv | | Fior | 7 | 11 | 17 | 15 | Svärd | 60 | T8+1 | 2 poäng Läder |
| 4 | Alv | | Anıor* | 5 | 12 | 15 | 18 | Båge | 55 | T6+1 | 2 poäng Läder |
| 5 | Alv | | Eodred | 12 | 11 | 17 | 10 | Båge | 70 | T6+1 | 2 poäng Läder |
| 6 | Alv | | Veorn | 5 | 10 | 15 | 15 | Svärd | 50 | T8+1 | 2 poäng Läder |
| 7 | Alv | | Ildiran | 11 | 12 | 9 | 13 | Svärd | 50 | T8+1 | 2 poäng Läder |
| 8 | Alv | Prins | Findil | 10 | 15 | 15 | 14 | Båge | 60 | T6+1 | 2 poäng Läder |
| 1 | Troll | | Basch* | 20 | 3 | 10 | 16 | Klubba | 50 | T8+T6 | Ringbrynja |
| 2 | Troll | | Skrack | 18 | 4 | 10 | 15 | Klubba | 50 | T8+T6 | Ringbrynja |
| 3 | Troll | | Snap | 18 | 4 | 10 | 9 | Klubba | 50 | T8+T6 | Ringbrynja |
| 4 | Troll | | Prap | 12 | 5 | 11 | 7 | Klubba | 50 | T8+T6 | Ringbrynja |
| 5 | Troll | Hövding | Skrop | 17 | 8 | 15 | 11 | Klubba | 50 | T8+T6 | Ringbrynja |
| 6 | Troll | | Tramp* | 17 | 7 | 11 | 15 | Klubba | 50 | T8+T6 | Ringbrynja |
| 1 | Svartalf | Kung | Schatt | 11 | 14 | 17 | 12 | Yxa | 55 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 2 | Svartalf | Prins | Kochtak | 11 | 14 | 13 | 8 | Spjut | 45 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 3 | Svartalf | | Strachman | 9 | 14 | 15 | 5 | Spjut | 45 | T8+1 | Hårdvaxat Läder |
| 4 | Svartalf | | Hamchak | 12 | 4 | 11 | 9 | Spjut | 45 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 5 | Svartalf | | Ugluk | 10 | 13 | 16 | 10 | Yxa | 50 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 6 | Svartalf | | Kolstrik | 10 | 6 | 10 | 4 | Yxa | 45 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 7 | Svartalf | | Shagluk | 12 | 8 | 17 | 11 | Yxa | 50 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 8 | Svartalf | | Storkluk | 8 | 11 | 14 | 14 | Yxa | 45 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 9 | Svartalf | | Uglat | 7 | 13 | 15 | 16 | Spjut | 45 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 10 | Svartalf | | Lugduch | 12 | 5 | 11 | 12 | Slunga | 45 | T8 | Hårdvaxat Läder |
| 11 | Svartalf | | Schagluk | 12 | 8 | 17 | 11 | Yxa | 50 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 12 | Svartalf | | Låtor | 5 | 9 | 13 | 10 | Slunga | 45 | T8 | Hårdvaxat Läder |
| 13 | Svartalf | | Lugrat | 12 | 13 | 12 | 14 | Svärd | 45 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 14 | Svartalf | | Ygdusch | 8 | 14 | 15 | 11 | Yxa | 45 | T8+2 | Hårdvaxat Läder |
| 15 | Svartalf | | Skagdusch | 9 | 8 | 16 | 14 | Spjut | 50 | T8+1 | Hårdvaxat Läder |
| 16 | Svartalf | | Tomrös | 8 | 9 | 13 | 5 | Spjut | 45 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 17 | Svartalf | | Kaschma | 12 | 11 | 14 | 13 | Spjut | 45 | T8+1 | Hårdvaxat Läder |
| 18 | Svartalf | | Ratlug | 8 | 12 | 16 | 11 | Slunga | 50 | T8+1 | Hårdvaxat Läder |
| 19 | Svartalf | | Gotnagg | 9 | 10 | 12 | 8 | Svärd | 50 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 20 | Svartalf | | Kaernekult | 9 | 6 | 11 | 12 | Svärd | 55 | T6+1 | Hårdvaxat Läder |
| 1 | Tempelriddare | | Sirke | 20 | 15 | 17 | 9 | Yxa | 85 | 3T6+2 | Hel rustning |
| 2 | Tempelriddare | | Abberton | 19 | 6 | 13 | 9 | Svärd | 65 | 2T8+T6 | Hel rustning |
| 3 | Tempelriddare | | Vandel | 18 | 16 | 16 | 4 | Yxa | 95 | 3T6+2 | Hel rustning |
| 4 | Tempelriddare | | Mellton | 20 | 11 | 13 | 6 | Yxa | 75 | 3T6+2 | Hel rustning |
| 5 | Tempelriddare | | Kempington* | 19 | 10 | 22 | 14 | Klubba | 85 | 3T6+2 | Hårdvaxat Läder |
| 6 | Tempelriddare | | Erker | 20 | 8 | 18 | 13 | Klubba | 85 | 3T6+2 | Hel rustning |
| 1 | Präst | | Gimlendom | 9 | 13 | 9 | 20 | Dolk | 35 | T4 | 1 p Mantel |
| 2 | Präst | | Villesm | 11 | 14 | 12 | 18 | Dolk | 50 | T4 | 1 p Mantel |
| 3 | Präst | | Goykol | 13 | 18 | 12 | 16 | Dolk | 50 | T4 | 1 p Mantel |
| 4 | Präst | | Rigli | 16 | 11 | 10 | 14 | Dolk | 40 | T4 | 1 p Mantel |
| 1 | Djävulsvarg | | Cor | 13 | 4 | 19 | 10 | Som beskrivning i inledningen | | | |
| 2 | Djävulsvarg | | Org | 17 | 6 | 21 | 12 | Som beskrivning i inledningen | | | |
| 3 | Djävulsvarg | | Lor | 13 | 2 | 16 | 8 | Som beskrivning i inledningen | | | |
| 4 | Djävulsvarg | | Tor | 13 | 5 | 20 | 17 | Som beskrivning i inledningen | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | Djävulsvarg | Tomf | 15 | 2 | 18 | 13 | Som beskrivning i inledningen | | | |
| 6 | Djävulsvarg | Lorto | 14 | 2 | 18 | 15 | Som beskrivning i inledningen | | | |
| 1 | Landmanet | — | 4 | 1 | 17 | 9 | 4 Tent. | 85 | Gift | — |
| 2 | Landmanet | — | 5 | 1 | 10 | 6 | 5 Tent. | 50 | Gift | — |
| 3 | Landmanet | — | 6 | 1 | 11 | 6 | 6 Tent. | 55 | Gift | — |
| 4 | Landmanet | — | 3 | 1 | 10 | 14 | 3 Tent. | 50 | Gift | — |
| 5 | Landmanet | — | 8 | 1 | 12 | 9 | 8 Tent. | 60 | Gift | — |
| 6 | Landmanet | — | 7 | 1 | 11 | 5 | 7 Tent. | 55 | Gift | — |
| 7 | Landmanet | — | 4 | 1 | 13 | 9 | 4 Tent. | 65 | Gift | — |
| 8 | Landmanet | — | 5 | 1 | 11 | 7 | 5 Tent. | 55 | Gift | — |
| 9 | Landmanet | — | 5 | 1 | 14 | 13 | 5 Tent. | 70 | Gift | — |
| 10 | Landmanet | — | 7 | 1 | 15 | 13 | 7 Tent. | 75 | Gift | — |
| 1 | Varg | — | 9 | 1 | 17 | 8 | Bett | 70 | T6+2 | 1 p päls |
| 2 | Varg | — | 8 | 1 | 15 | 10 | Bett | 50 | T6+2 | 1 p päls |
| 3 | Varg | — | 11 | 1 | 13 | 5 | Bett | 50 | T6+2 | 1 p päls |
| 4 | Varg | — | 8 | 1 | 12 | 12 | Bett | 50 | T6+2 | 1 p päls |
| 5 | Varg | — | 6 | 1 | 12 | 14 | Bett | 50 | T6+2 | 1 p päls |
| 6 | Varg | — | 8 | 1 | 14 | 15 | Bett | 50 | T6+2 | 1 p päls |

## Anmärkningar

De som har en asterisk efter sitt namn är magiker och kan besvärjelser enligt nedan. SL får själv bestämma vilka besvärjelser en trollkarl använder i strid.

| Ras | Namn | Besvärjelse | % |
|---|---|---|---|
| Alv | Anior | Läk | 45 |
| | | Osynlighet | 55 |
| | | Illusion | 50 |
| Troll | Basch | Eld/Kyla | 30 |
| | | Antimagi | 50 |

| Ras | Namn | Besvärjelse | % |
|---|---|---|---|
| Troll | Tramp | Eld/Kyla | 25 |
| | | Blixt | 65 |
| | | Skydd | 65 |
| Präst | Gimlendom (Helig man) | Böner (se regl) | 80 |

| Namn | Besvärjelse | % |
|---|---|---|
| Tempel-riddare | Kontrollera | 40 |
| | Teleportera | 45 |
| Kempington | Ljus/Mörker | 50 |
| | Osynlighet | 50 |
| | Varseblivning | 55 |

## MOTSTÅNDSTABELL

Aktiv

| Motstående | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 02 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 03 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 04 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – | – | – | – |
| 05 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – | – | – |
| 06 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – | – |
| 07 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – | – |
| 08 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – | – |
| 09 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – | – |
| 10 | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – | – |
| 11 | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | – |
| 12 | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 |
| 13 | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 |
| 14 | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 |
| 15 | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 |
| 16 | – | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 |
| 17 | – | – | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 |
| 18 | – | – | – | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 |
| 19 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 |
| 20 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |
| 21 | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | – | 05 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |

**Slå under eller lika med det givna värdet med en T100 för att lyckas.**

# VAPENTABELL

## HANDVAPEN

| Vapen | Fattning | Baschans | Skada | Poäng | Notering | Kostnad |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Knytnävsslag | — | 50 % | 1T3 | — | — | — |
| Spark | — | 25 % | 1T6 | — | — | — |
| Greppa | 2H | 20 % | Knuffa omkull | — | — | — |
| Enhandat Spjut | 1H | 10 % | 1T6+1 | 15 | Spetsar | 30 |
| Tvåhandat Spjut | 2H | 25 % | 1T8+1 | 15 | Spetsar | 40 |
| Dolk | 1H | 30 % | 1T4+1 | 10 | Spetsar | 30 |
| Kortsvärd | 1H | 20 % | 1T6+1 | 20 | Spetsar | 50 |
| Bredsvärd | 1H | 15 % | 1T8+1 | 20 | — | 100 |
| Bastardsvärd | 1H | 10 % | 1T10+1 | 20 | — | 150 |
| Tvåhandssvärd | 2H | 05 % | 2T10 | 15 | — | 250 |
| Handyxa | 1H | 25 % | 1T6+2 | 15 | — | 40 |
| Stridsyxa | 1H | 15 % | 1T8+2 | 15 | — | 70 |
| Dubbelyxa | 1H | 10 % | 1T10+2 | 15 | — | 100 |
| Tvåhandsyxa | 2H | 05 % | 2T8+2 | 15 | — | 200 |
| Träklubba | 1H | 20 % | 1T6 | 15 | — | 10 |
| Stridsklubba | 1H | 15 % | 1T6+2 | 15 | — | 40 |
| Spikklubba | 1H | 10 % | 1T8+2 | 15 | — | 70 |
| Tvåhandad Träklubba | 2H | 05 % | 2T8+1 | 15 | — | 100 |
| Trästav | 2H | 15 % | 2T4 | 10 | — | 20 |

## KAST- OCH SKJUTVAPEN

| Vapen | Fattning | Baschans | Skada | Poäng | Räckvidd | Hastighet | Notering | Kostnad |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sten | 1H | 45 % | 1T4 | — | 20 | 1/SR | — | — |
| Kastspjut | 1H | 15 % | 1T10 | 10 | 20 | 1/SR | Spetsar | 50 |
| Kastdolk | 1H | 20 % | 1T4 | 10 | 20 | 1/SR | Spetsar | 50 |
| Båge | 2H | 15 % | 1T6+1 | 5 | 120 | 1/SR | Spetsar | 80 |
| Armborst | 2H | 30 % | 2T6+2 | 10 | 150 | 1/3SR | Spetsar | 250 |
| Slunga | 1H | 15 % | 1T8 | — | 80 | 1/SR | — | 20 |

## SKÖLDAR

| Namn | Baschans | Absorbering | Kostnad |
|---|---|---|---|
| Liten Sköld | 20 % | 8 poäng | 40 |
| Medelstor Sköld | 25 % | 12 poäng | 70 |
| Stor Sköld | 30 % | 16 poäng | 100 |

## RUSTNINGAR

| Namn | Absorberar | Kostnad |
|---|---|---|
| Tyg | 1 poäng | 80 |
| Läder | 2 poäng | 100 |
| Hårdvaxat Läder | 3 poäng | 300 |
| Ringbrynja | 4 poäng | 600 |
| Halv Rustning | 5 poäng | 1200 |
| Hel Rustning | 6 poäng | 2500 |

### Förklaringar

Fattning — Om vapnet ifråga måste hållas med en eller två händer.

Baschans — Chansen att lyckas i procent utan några modifikationer, för att lyckas måste man slå det givna värdet eller under på 1T100.

Skada — Den skada, uttryckt i tärningar ett visst vapen gör när man träffar.

Poäng — Det antal poäng ett visst vapen tål innan det går sönder.

Kostnad — Kostnaden i silverpenningar som ett normaltillverkat vapen kostar hos en *hederlig* vapensmed.

Räckvidd — Den längd i meter man når med ett visst vapen.

Hastighet — Det antal missiler eller kastvapen man kan få iväg per stridsrunda.

Absorberar — Det antal poäng som skölden absorberar varje gång du lyckas parera, alternativt vad rustning absorberar innan skada går in på personens kropp.

GOYGO var namnet på det rike som en gång sträckte sig över de områden där Gwarch och Detwach nu ligger. Goygo hade en högt stående kultur, de var de första att använda ett skrivet språk. Deras krigare hölls för de bästa och tjänade som legosoldater i de flesta arméer. Religionen var av en på sin tid unikt slag, där man hyllade de mörka krafterna i samma grad som de ljusa. Missionen var ett viktigt kall för dess invånare och därför spreds en mängd tempel och andra religösa byggnader långt utanför dess gränser, innan Goygos tragiska öde slutligen beseglades under det Tredje Kriget i den första eran.

Numera återstår bara lämningarna av dessa byggnader och de Eviga Krigarna som de enda rester av detta en gång så mäktiga rike. Vi anser att Ers Majestät borde återupprätta de gamla templen för att åter vinna kontrollen över Goygos forna krigare. Våra framgångar med detta tempel borde mana till handling.

Eder trogne tjänare Sinovur Vom

Skriftställare i Nyoxorden